

随刊附送 掌机迷光盘

零售价9.80元
2006年02期 Vol.48

卷头特辑

一起来摸瓦力欧

IDS「摸摸瓦力欧」超激评测!

超充实大攻略

铸剑物语 起源之石

彻底攻略/隐藏迷宫大研究

光明之魂2

职业技能研究与PK心得

牧场物语

小矮人工作站女孩版 完美攻略

龙珠Z 舞空烈战

波斯王子·启示

口袋妖怪 不可思议的迷宫

焦点话题

NDS 近期烧录情报

M3-SD 电影卡彻底评测

大特辑

北美掌机游戏100强

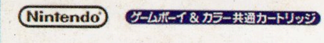
电子奖

八大奖品

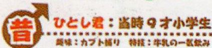
G6电影卡、PSP豪华装

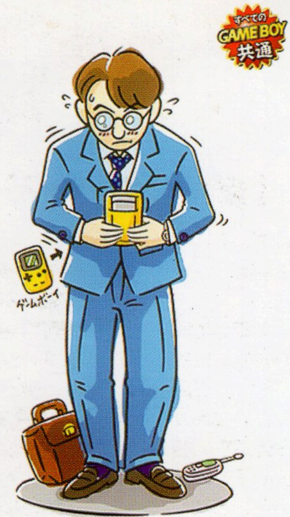
原装SD/CF卡、原装NDS

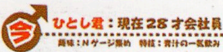
ISSN 1672-8866
02>
9 771672 886049

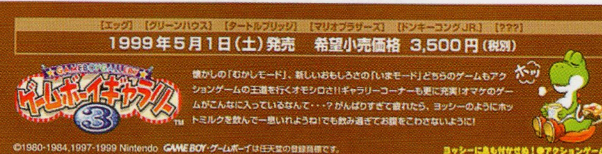










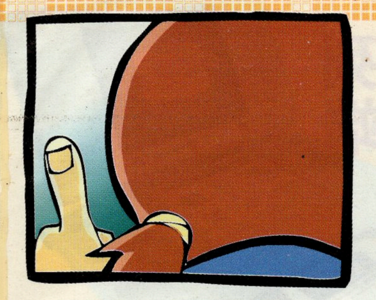


GAMEBOY精选集

【GAMEBOY精选集3】/GBA/任天堂/旧游戏合集

不论功过，任天堂至少证明了电子游戏是可以跨越时代的。就像这张海报的A面所表现的，两个完全不同时代的人，通过不同时代的平台，体验着“同时代”的游戏乐趣。这不正是游戏的本质吗？尽管我们的身边已经见不到捕天牛的孩子，也很少见提着鱼篓的顽童，而自己手持皮包，怀揣移动电话，整天为工作忙碌不停，但当面对这些游戏的时候，一刻间，回到了从前。很有些人不感冒任天堂的淘金手法，但对于感动着老游戏的老玩家们来说，任天堂是绝对伟大的。到底什么是游戏，游戏应该表现些什么，任天堂通过一次次的新瓶旧酒，见证了历史，满足了纸醉金迷的意乱思想者。这款游戏，让不少人发觉“怀旧是有意义的”，生存的教义在游戏中升华到极致。回到过去，通过小小的掌机游戏又一次被证明了，完全可以！如果你经历过那个让人感动的时代，就更有理由拿起你的GBA，一起来感动怀旧的伟大。

编辑长日记



【握在手里的温暖】

这期拿到手，到了1月初，元旦也过了，圣诞也过了，2005年也过了。突然发现今年没有失落感，大概是最近工作太忙，没来得及想吧。

在最新一期《电软》上，闯家客串中我提到了温暖。这种感觉应该是每个人都能够感受到的，但每个人的体会却都不同，温暖的方式也不一样。在游戏中体验，尤其是在掌机中，把自己心爱的游戏捧在手心里把玩的感觉，的确是实实在在的温暖。那种感受就像很多玩家提到的，搂着自己心爱的掌机到被窝里偷偷玩是一样的，既难得又必须珍惜。

上一期我们有了不少新变化，很多读者发出“一年一变”的感叹。事实上总是改变并不是我们的意图，我们只是在寻找一个能够让杂志更成熟，大家更满意的模式。有些读者对我们在新一期中消失了“机战天空”感到不满，事实上第一期没有并不意味着该栏目取消，在以前的杂志中也反复强调过，“劲作社区”部分内容将会隔期或是不定期出现，毕竟热门掌机游戏很多，如何取舍相信编辑们也会根据读者的呼声进行调整。大家喜欢的专区并不会消失，相反，在短暂的休停期，我们会把内容做得更充实，当她再次出现的时候一定会让你更满意。

下面，我再就几个新推出的栏目为大家说明一下内容及今后的发展方向，希望大家能够从中得到更多收获，了解栏目功能，方便大家阅读和关注：

【海报鉴赏】顾名思义这个栏目每期会挑选出最值得品位和制作经典的游戏宣传海报供大家赏析，除了单纯的打机以外，游戏周边产品所形成的大文化现象越来越值得我们关注，今后杂志也将在这方面为广大读者提供更多的信息渠道。

【专栏】目前每期我们将安排四个独立专栏，其中三位是本刊的招牌作者，另一位是社内资深编辑，这四个专栏将以四个不同的视点展开讨论，为广大读者提供一个了解国内国外掌机市场动向及情报的窗口。

【编辑部电玩战队】编辑部是一锅杂烩饭，你永远也无法掌握这些有着怪癖的家伙们的游戏动向。为了捕捉每两周编辑部的热门游戏及话题，我们开辟了这个栏目，你从中可以了解到最近一段时间，我们究竟在玩些什么……

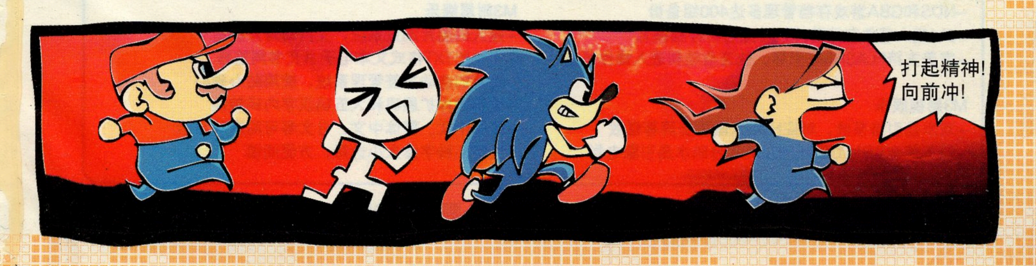
【GAME寻宝团】究竟怎么才算是一款好的掌机游戏？事实上永远没有一个完善的标准可以为我们丈量。不过，在众多掌机游戏中，却有很多容易被我们忽视掉的出色作品，这个栏目将在今后的每一期负责地为广大读者挖掘出这些真正精彩的游戏并推荐给大家，尽管有些游戏已经成为旧的记忆，但通过我们手中的GBA，找到那个曾经让人感动的老卡带，一切依旧会是真实不变的感动。

【类型游戏严选】对于“类型游戏”，事实上我们一直没有认真地去划分它们的区别。但在玩家当中，针对类型而嗜好的现象却是最普遍的，这个栏目将会针对不同类型的游戏做出推荐，如果你是RPG饭，我想这个栏目里介绍的RPG游戏你一定不会错过（其他类型同此）。

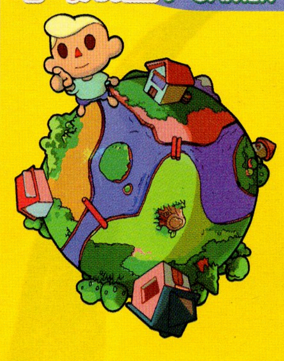
【连载】连载栏目从今年第一期开始正式与大家见面，选材是脍炙人口的“口袋妖怪”，我们将通过这个大长篇，为广大玩家展示口袋妖怪系列发展的里事件，很多我们并不了解的内幕将在这个大连载中逐渐为大家揭开，绝对是值得珍藏和追看的精彩内容。

【游戏名流】一个优秀的游戏系列伴随着一代玩家成长，掌机的系列游戏也有很多，但你真正的了解他们吗？我们将从GB时代开始，一直到现在，系列游戏的发展路途，这个栏目将会完整展现。

通过以上的介绍，希望接下来的每一期《掌机迷》都能让你看得有滋有味，不要带着问号体验新栏目的乐趣。




PRINCE of PERSIA
REVELATIONS
本期完全攻略 P188

Vol.48 2006/02

原画／饿龙

封面主题／动物之森

目录
CONTENTS

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
编辑：雪人、暗凌、天意、岚枫、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
编辑部电话：(010)64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负,如发现抄袭或侵犯他人版权的现象,并给本刊造成损失,由投稿者承担全部后果和责任,本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退,请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿,自稿件发出之日起90天内,不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛,如发现一稿多投现象,由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权,如投稿不可删改,请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品,本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品,无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络(或其他媒体)上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活





PSP	SCE	2006.03.02
	RPG	1-4人/5040日元
刃舞者 千年之约		记忆量未定

我是那永远盛放却无法结果的花
你的力量改变了我的命运

由一片巨大的陆地与小岛构成的月之大陆的世界中，惊天动地的魔王战争已经过去一千年了。修行旅行中途径神秘之岛的剑士谢因，在梦中邂逅了谜之少女特丝，并与她做了一定会救她的约定。谜之敌人的出现与消失的英雄刃舞者的传说，神秘的风之岛上，新的传说正在展开……

群星沐浴太阳的光辉而闪烁
变幻七彩的月亮洒下慈爱光辉的世界
月之大陆
历史的传承源自从诸神移向人类时代之刻
统领暗之三族的魔王现身东方挑起战端
魔王无情地驱使着凶恶且强大无比的魔力
使其余四个种族陷入颤栗的恐怖之中
与暗之势力相抗
前往迎击魔王军的光之守护者
人族的勇者“刃舞者·杰拉尔”
那接受了月之加护
能使千匹魔兽瞬间归于尘土的剑技
终将横贯大陆的战线压回了东方的岛国
但在魔王创出不灭战将无敌骑士的一刻
英雄失去了一切音信
光芒关进了囚笼
阴霾遮蔽了天空
就在人们的绝望即将浸透大地的时候
“魔王已讨”的消息突然传遍世界
何人所为？何以为之？
未解之谜就这样被封印在
小小的岛国之中
历经千年岁月
如今，一叶小舟即将结束那
从加列西亚大陆到东方岛国的漫长旅程……





成为捕猎者还是猎物？

游戏中的怪物以图标形式出现，接触后进入战斗，图标颜色表示了怪物的强弱，若干个较弱的怪物可能合体成为很强的怪物。玩家可以选择避开战斗的同时探索地图进行冒险，但是怪物们可能会穷追不舍，一点也大意不得哦。

急速的白热化实时战斗



战斗以回合制指令选择形式展开，随着月之计的时间流逝，出现感叹号时人物可进行行动，选择普通攻击或特殊攻击对怪物发起进攻，咏唱时间也必须计算在战斗计划内。

蕴藏月之力的不可思议之镜

↑利用月之力可以合成出各种武器、防具、道具的不可思议之镜在游戏中占有非常重要的地位，收集怪物掉落的各种素材，在分析屋进行分解，按照事件或宝箱中取得的配方进行合成，就有可能得到各种物品。

与朋友们进行联机通信

↑联机后二到四人可以合力做任务，一起探索简单的地图或复杂的迷宫，怪物实力根据玩家等级自动调整，有可能找到超强力的各种装备，与朋友们同乐更使游戏乐趣增加数倍。



~大家一起来摸摸!!~

文/岚枫

——iDS《摸摸瓦力欧制造》完成版第一时间体验报告

继上期“珍品”栏目为大家第一时间献上了《任天狗狗》的体验报告，本期读者大人将要看到的是即将发售的、由神游科技开发并汉化的著名DS游戏《摸摸瓦力欧制造》。作为去年12月初与日版NDS主机同步首发的游戏之一，自发售以来就受到玩家的强烈好评。现在我们中国玩家终于有机会在自己的行货主机上体验到简体中文的本作了。大家还犹豫什么？赶快跟我一起来“摸摸”吧！

DS主机硬件设计上的出色随着掌机大战的愈演愈烈而越发地体现出它的优势，越来越多拥有创意并且极富于乐趣的游戏出现在该主机上。虽然《摸摸瓦力欧制造》只是DS的首发软件，但其充分利用到了DS的硬件资源，并且在游戏性上达到了一个暂新的高度。游戏并没有什么炫耀的画面和悦耳动听的音效。只是将类型各异的100多个小MINI游戏串连在一起，在规定很短的时间内让玩家看懂游戏的玩法并且将其完成。游戏的界面和规则都异常简单，但玩家想要在短时间内快速完成还是有些难度的，这还需要人们在尽可能的集中注意力的前提下，发挥聪明的大脑来思考。在刚开始接触游戏的一段时间里，每碰到一个新游戏都会觉得非常新鲜有趣。当然，游戏再多也会有玩腻的一天，厂商为玩家准备了各种各样的极限挑战和隐藏要素以延长游戏的寿命。就算游戏已经玩到山穷水尽了，学习工作的闲暇之余将游戏翻出来随便玩上几个小游戏也是一种很好的放松。可以说这才是本作的魅力，甚至可以说这才是掌机游戏的终极表现。

能看懂就是爽!!





↑亲切的母语提示，玩家不会再在遇到新游戏时感到一头雾水。

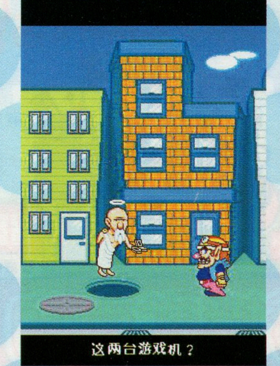


↑在图鉴模式下可以方便地查到目前所完成的小游戏以及玩法。

本作最大的魅力当然是来自于全中文的界面，虽然游戏中的文字量并不是很多，但因为本作的特殊性质，尤其是在短短5秒的时间内如果碰到自己生疏的游戏很容易反应不过来。而之前发售的本作的日、美版对于国内的大多数玩家还是拥有语言上的障碍，即使有文字上的提示也可能因为无法领会意思而错过机会。在本作中你就不会遇到这样的情况，游戏中会在显著的位置都有各种非常简明的词语提示，十分方便。更重要的是，在游戏图鉴中可以翻找到过去玩过的游戏，无论通过与否都可以在这里查出游戏的玩法和简单介绍，方便了玩家自己去解决无法破解的关卡。

你摸我也摸!!

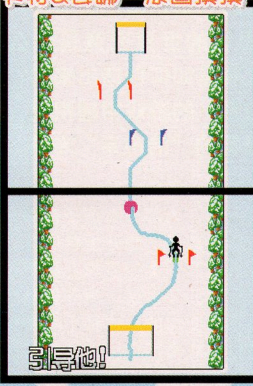
本作讲述的是邋遢、肮脏的瓦力欧虽然在《瓦力欧制造》中一下子出了名，但是并没有想就此善罢甘休。有一天，他买了2台iQue的GBA和SP高兴地往家走，结果一个不小心把它们摔掉到一个下水道中。从里面出来了一个怪老头，问瓦力欧说是不是掉了两台iQue的掌机，其中一台是瓦力欧从来没见过的，结果被他撒谎将它们全骗回家了。虽然拿到了掌机，但是瓦力欧却不会玩其中的一台，它居然有两个屏幕！而且还可以用一个小棍子在屏幕上进行游戏。这太有意思了！于是瓦力欧决定骗些人来，给自己做免费的游戏，然后再拿出来卖！有了两个屏幕，就可以赚双份的钱了！





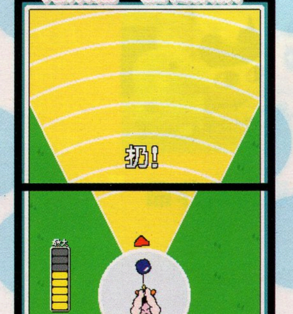
本作基本上用不到DS主机上的其它按键，全部操作都可以用触笔和麦克风来完成。其中的小MINI游戏主要包括使用触笔的点、画、擦以及麦克风的吹。区别于游戏时对象角色的不同，也会将不同的类型游戏更加细化，下面的这几个小游戏就是其中的代表哦！

卡特&安娜“涂画摸摸”



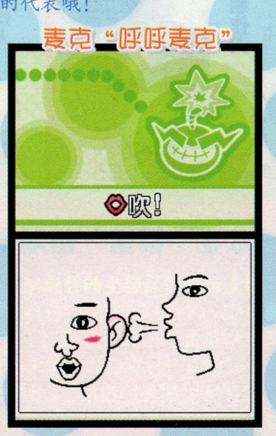
↑用触笔准确在屏幕上画出路线引导运动员穿过旗帜到达终点。

克莱格“旋转摸摸”



↑用触笔画圈从而使拿着链球的人转动，看准机会将求抛出。

麦克“呼呼麦克”



↑用到麦克风的游戏一般都难度不大，不过需要足够的肺活量。

这的确是一款很适合国人的掌机游戏，下面是小枫将此游戏借给一位MM试玩后简单的访谈纪录，大家从这里就能够看出本作的魅力了。

小枫： 你觉得这款游戏很好玩吗？

MM： 好玩啊！真的好好玩哦!每个游戏都那么简单有趣!

小枫： 上手容易吗？

MM： 开始的时候还会觉得有些困难，但是熟悉了以后就好了许多。

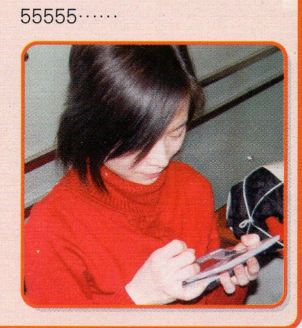
小枫： 你觉得这个游戏的乐趣在哪里？

MM： 人物造型很可爱啊，而且游戏的玩法也很简单，最重要的是全中文的解说，看起来非常的方便。即使卡住了只要稍微动动脑就能够解决，不像玩日文游戏那样看什么都是一头雾水。

小枫： 最后一个问题，如果你已经拥有了iDS，这个游戏发售了你会去购买它吗？

MM： 应该会吧，我觉得这样的游戏很适合掌机来玩，但是我没iDS，你送我一台好了！

小枫： ……其实我也没有……55555……





超激报 Special 03
《福蛋的商店街》开发组访谈



让童年梦境成真的"神奇商店"


BANDAI公司制作人 冈 香织


BANDAI公司制作人 本间 早苗

很多人都记得曾经在社会上掀起波澜的"电子宠物热"。将原本随身携带的小电子玩具"福蛋(Tamagotch)"引到掌上游戏机领域并推向世界的，正是BANDAI公司的女性开发组成员们。以女性的力量创造出的这种可爱且又不可思议的世界究竟是什么？"福蛋"究竟是如何创造出来的？和这款"治愈系"的游戏相辅相成，这也是一篇温馨的"治愈系"专访。

一款在"福蛋"热潮中诞生的作品

□**请先谈谈作品诞生的经纬吧。**

■本间：大约8年前非常流行的携带型游戏机"电子宠物福蛋"在2005年复活，于春季推出了新系列。我们有一种它会流行起来的预感。8年前，为了配合这股热潮，我们在GBA和N64上推出了游戏，并获得了很好的反响。那么这回，我们也来做个游戏吧！于是企划就这样做出来了。

□**冈小姐主要负责什么方面的工作？**

■冈：我主要负责活动方面的策划。由于2005年有学年志和少女漫画杂志上的联动企划，我主要在忙那边的事。

□**这是一款针对女孩子的游戏吗？**

■本间：对。"福蛋"在幼儿园到高中生的广大年龄层中获得了很高的人气，这次我们主要瞄准的是特别喜欢"福蛋"的那些小学女生们。负责具体开发的七音社公司和猿乐厅公司中女性开发成员也非常多，她们一边回忆着当年小学生时代的点滴感觉，一边确定了这款游戏的主要创意。因为经历了这一过程，游戏中充满了女性所特有的可爱点子。当然，男性的制作成员也非常多，他们对游戏中的构想进行检查，把闪光的创意和天马行空的想象区分开来，然后对整个游戏进行整合。

□**为什么以"商店街"作为主题呢？**

■本间：上小学的时候，学校经常会提出"将来想做什么"一类的问题，大部分女孩子在那个时候都会有"想开花店"或者"想开蛋糕店"，总之是"想开什么什么店"一类的梦想。只不过，第二天再问的时候，她们又会说"想开果品店"等等，店的内容是不断变化的。这种不断变化的七彩梦幻能不能通过游戏来实现，这就是"商店街"构想的开始。

□**电子宠物形式的"福蛋"现在依然很热门呢。**

■本间：是的。就如事先料想的一样，人气非常高，身上同时带两三个的孩子也有很多。我们本来以为不需要在《福蛋》的游戏中 加入育成系统，但周围"想和角色们进行交流"的呼声非常高，于是我们迅速把"照顾"的要素加了进去。玩过成品之后，我们看着给"福蛋"们穿上可爱的洋装，或者给它们点心的时候，它们显示出高兴样子的画面，觉得那时追加了这些要素真的太好了。

□**应该说那些小家伙非常"超现实"还是什么……虽然可爱，但有些不可思议。（笑）**

■本间：是啊。看过游戏中的反应，的确是感觉有些超现实，甚至让人觉得有些想笑。每个角色都拥有独特的性格，也居住在不同的街道，细节设定非常细致。倾听它们各具特色的对话是件非常有意思的事情。特别是角色们的声音这次终于可以在DS主机上听到了。最初的瞬间可能听不

明白它们在说什么，但仔细听的话，就可以听出它们的的确确是在说日语。这是一个值得注意的有趣地方。

□**看起来虽然容易让人轻视，但实际上很深呢！**

■本间：是的，各种设定都有。（笑）登场的客人们也有80种以上！

□**这次必须要使用DS的独有机能，开发是不是非常辛苦？**

■本间：实际上我们在DS上有别的企划，在那个企划的基础上又进行了《福蛋的商店街》的开发，这种过程真的太好了。也就是说，《福蛋的商店街》的开发从一开始就是以DS平台作为前提的。因此，开发中因DS主机导致的辛苦……不过说到DS，到底还是触笔吧。最近的孩子"左撇子"很多，我们直到开发前的最后一刻才要求游戏做成能够选择"右撇子"或"左撇子"的式样，结果给制作公司添了不少麻烦。

□**冈小姐负责的活动反响如何？**

■冈：从6月开始，在举办活动的各会场都设置了体验版的下载区，果然还是女孩子们跑来下载的比较多。不过，也有很多大男孩跑过来，站在一边偷偷地下……就是这样的感觉。（笑）玩过之后，再见到那些来看自己作品的人，真的非常高兴。

具有冲击力的"店"比比皆是！在游戏中实现梦想！

□**在众多"店"当中，你最喜欢的是哪一家呢？**

■冈："爵士乐演奏店"……吧。

□**"爵士乐演奏店"……是吗？**

■冈：对于店的名字不要想太多。（笑）那是一个类似音乐游戏的，对应节奏进行操作的小游戏。对了，还有宣传"福蛋"时用的那首歌呢……

□**歌是吗？**

■本间：是由我们制作组作词的一首歌，在店铺门前的宣传活动中播放。这首歌的原型来自一首墨西哥歌曲《Mariatch》，连语韵都很相似。"Mariatch……Tamagotch……简直是天作之合！"于是，我们就用这首曲子作了一首《Tamagotch》。（笑）但是，我们对作词这件事是外行，乍一提起，脑子里完全没有章法，于是我们特地跑到了演奏《Mariatch》曲子的墨西哥餐馆里，一边体会现场的气氛一边谱了词。音乐合成也是拜托七音社的成员们完成的，而演唱是真正邀请了墨西哥的歌手完成的。他们的歌声中出现的简短日语令人有一种特殊的放松感，最终做成了一首非常好听的歌曲。

□**没想到本间小姐还有作词的才能。不打算出张CD吗？**

■本间：目前还没有定……不过如果成功，就可以靠版税生活了。（笑）

□**那么回到刚才的话题，本间小姐有没有想推荐的店呢？**

■本间："章鱼烧店"。在祭典和街市上经常有卖的，但提到自己做，大概一次经验也没有吧。在许多关西人看来，这可能是家常便饭的事，而对于其它地方的人来说，制作章鱼烧可能多少算是一种憧憬了。

■冈：还有，"美发店"也具有相当的冲击力。

□**这句话本身就具有相当的冲击力……是我多心了吗？（笑）**

■冈：没错，是很有冲击力。（笑）给客人洗了脸之后，就会出现"变成这个样子了！"的提示，客人的五官变得像"贴脸"游戏一样乱七八糟。然后玩的人就要用触笔把五官摆回原来的位置。

□**的确很有冲击力呢。有点不敢想象。（笑）**

■本间：另外，随着游戏进行，还会出现"复合店"。将不同的店融合在一起，例如"美发牙医店"，在牙上涂色并写字，变成相当异想天开的玩法。

□**希望出现这样的玩法，有这种呼声吗？**

■本间：设法做出自己喜欢的店，在伙伴面前说"我作出这样的店来了"炫耀一番，我们想让游戏变成这样。一定会很有意思。

■冈：收集服饰等东西的道具收集要素非常有趣。"收集"是个很棒的玩法，一定要努力集齐哦。

■本间：我们于2005年9月份前半在全国的游戏店前设置了体验版，并且在首批生产的限定版中附送了可以装DS主机和"福蛋"的"福蛋DS袋"，买到那个版本的玩家是物有所值的。我们想让这款游戏的玩家们把DS和"福蛋"都装在袋子里带上街。

□**那么最后，请用一句话做个总结吧。**

■冈：请在"福蛋"中孕育梦想吧！

■本间：虽然这款游戏是以女孩子为主要对象的，但实际上大人们也能在其中找到无尽的乐趣。请一定要买来玩一玩。



←神奇的宠物鸡在NDS上再次创造了销量的奇迹，这里面就有这两位的大功劳。











在与新机能的「搏斗」中重生

《逆转裁判 复苏的逆转》开发组访谈

NDS	CAPCOM	2005.9.15
	谜题类	1人/5040日元
逆转裁判 复苏的逆转	对应触笔、麦克风	

CAPCOM公司制作人 松川美苗



这是一款从NDS发售时开始就已经受到广大用户密切关注的游戏。这样一个人气系列，一定有着具备很高戏剧性的诞生过程。在这次的访谈中，制作人松川小姐披露了这款游戏到诞生为止的各种花絮。

从轻松接受的海外版运作中诞生

□这款作品是万众瞩目的系列续篇，请谈谈这款软件诞生的过程好吗？

■松川：2004年7月左右，从海外公司的当地法人社长那边传来了要求移植的声音，就这么顺理成章地开始了。由于同一年的年底新主机DS就要推出，我们就决定在DS上做。首先我们进行了如何让作品符合海外用户风格的讨论。海外的玩家们具有不喜欢死盯着字眼的特点，我们必须使用触摸屏，是游戏变成通过直觉来进行的风格。加上我们的社长认为应该积极挑战海外市场，这件事就这么定下来了。

□那么，国内版本是预定之外的了？

■松川：是的，就在海外版的计划决定下来的时候，传出了“为什么只在海外卖呢”的声音。托了广大用户的福，这个系列现在在国内拥有很多支持者，是他们真心喜爱的作品，等待新作的人也非常多。商户和出版社也不断来询问“有没有推出新作的计划”，于是我们就决定“也在国内推出吧”。那么，采用追加一话的形式好不好呢……这是2004年夏天的事了。

□之后是一种什么样的动作？

■松川：一开始先进行海外本土化的准备，10月份左右和监制巧合流，制作这才正式开始。向DS主机上进行整体移植，不改变原有的游戏方式是不行的。在如何利用触摸屏进行游戏这个方面，我们思索了很长时间。GBA版用的是一个已经完成并且自成体系的系统，利用最低限的操作，使游戏毫无障碍地进行下去。但是，想进行移植，就要把它们全部改变。在我的印象中，新系统一共重做了4次。

□不能“到了DS，系统反倒变得费解了”是吧。

■松川：是啊。首先，显示界面就不一样了。要利用按键加上辅助画面来显示情报，还要用上触摸屏。加上《逆转裁判》特有风格的制约，这些问题的解决非常困难。这款软件本来就是给“不常玩游戏”的人准备的，必须使任何人都能简单地玩下去。在DS版的操作性上，我们下了很大的功夫。

□追加剧情这方面又怎么样呢？

■松川：企划大致完成是在9月，巧说了一句“只能写了”。（笑）题材是《1》和《2》中

间的位置。虽然制作那两作时剧情的发展非常顺利，但要在这之间插进别的事来，巧说“不太想写结局之后的故事”。但是，在各话之间插进其它章节非常困难，那么，说说御剑消失时候的事情，玩家们大概会觉得很高兴吧？经过这种辗转，我们最终完成了现在的第五话。第五话的内容长度是系列之最。

□说到角色的话题，角色的刻画方法真的是很厉害呢。

■松川：虽然有被告人和犯人，但他们并不招人恨对吧。在真相被揭露为止的过程中，那种环环相扣的思考过程是最有意思的地方。角色的形象设计是从年初开始的，那时剧本已经完成了，进行得相当顺利。

□从那以后呢？

■松川：在剧情中加入各种谜题设计并进行测试，例如指纹检测和血迹鉴定会不会对游戏进行产生阻碍等等……既不能对游戏的顺利进行造成损害，又要使游戏内容变得丰富多彩，我们费尽了心思。游戏如果难度太高，就变得不像逆转裁判了。尽管角色们都设定得很华丽。（笑）游戏本身是以简单易懂为特征的，只是配合DS主机的平衡比较困难。

玩家可以选择的“DS独有趣味”

□移植的部分是原样移植吗？

■松川：不，其实整部作品的音乐和对话的文字出现时间都进行了微调，虽然我们知道我们是在发售日前夕大动干戈。（笑）巧说：“当时没能完成的部分无论如何也想调整一下。想实现游戏内容的完全合拍。”“不进行再检测根本行不通！”我虽然这样发了火，但从结果来看还不错。（笑）另外，如果在双卡槽中插入GBA的《1》，可以直接进行第五话。只不过，我们还是希望大家能从最开始玩起。

□可以再说说麦克风的使用吗？

■松川：这应该是DS最大的独有乐趣了吧。开发组无论如何也想用上麦克风，但内部存在争议。“不用这东西也能使游戏顺利进行，有没有必要特意加进去”等等。巧就是“不愿加”那一派的。因此，麦克风并不是游戏中的必要要素，而是可以由玩家来进行选择。麦克风部分的系统制作是由任天堂完成的。这实在是一个有趣的题材，我们甚至想以它为主体单独制作一款游戏呢。



□海外本土化是如何完成的呢？

■松川：成步堂君在海外变成了“Phoenix Wright”，大将军也变成了“Steel Samurai”。（笑）但很意外地，国内用户并没有对这些变化产生反感。选择“英语版”，就可以玩到海外版的游戏了。谐音笑话什么的不能原样传达过去，但人物的方言特点用英语的语言变化成功表现出来了。只不过，由于使用了很多俚语，看起来可能会略微有些难度。考生们可一定要利用这个机会学习学习。（笑）

□变成英语版本，假如系列中最大的篇章……加入了相当多的东西呢。

■松川：是的。但是，这是一个由热心玩家们扶植起来的系列，我们非常想让他们感到高兴。剧情虽然是杀人事件，但我们尽量不去把风格做得太阴暗。在角色的细节刻画方面我们着力很大，例如某个角色带的便当就总共有20种之多。还有，我真的没想过会有制作御剑房间的一天。（笑）而且，多边形绘图的角色也出现了，虽然不是主要人物。

□松川小姐自己对游戏抱着一种什么样的态度？

■松川：我自己原来对手机游戏很感兴趣。现代人都很忙，我觉得能坐在电视机前悠然地玩游戏的人大概不太多。因此，我比较想做在哪里都能玩的手机游戏。用发短信的感觉来玩游戏，是一种很棒的感觉。发手机短信时，我们带着立刻能收到回信的心情，对于在游戏中体现这种“反馈”的感觉，我抱有很大的兴趣。今后的游戏界还会进一步成长起来。



← 在新掌机上依旧销量不减，足可以证明系列的人气之高。

粉丝汤

从这期开始我们将在每期邀请一位忠实读者围绕一个话题一起聊天。今天我们邀请的是李炯正读者。

笔名：怀恋众黄昏　姓名：李炯正　年龄：21岁
职业：学生　拥有主机：GBA、NDS、PSP(明年买……）　兴趣：广泛，自己都数不过来
QQ：54515890

翔武：虽然把你找来聊天了，但是由于比较突然，这期的题目我还没想好，不如就现在机会想一个吧。

黄昏：记得前一段时间有个“我与口袋妖怪”的征文，我们也来聊一聊“我与口袋妖怪吧”。

翔武：好啊，你很喜欢口袋妖怪？

黄昏：也算个口袋玩家吧，虽然不是很精通。记得自己玩的第一作口袋是银，是随GBP一起购入的。当时在前期的某个地方卡住了，怎么也过不去，最后一下狠心，花大价钱买了一本厚达300多页的攻略单行本才过去的。至于前面几作，我是玩了金银以后，对口袋产生了兴趣才回过头去玩的。

翔武：我和你就不太一样了。

黄昏：猜错的话，你是先玩的赤绿吧？

翔武：对的，我比较喜欢RPG游戏，由于《口袋》也是RPG，所以就试了试。我第一次玩是借同学的GB和《口袋妖怪绿》后来觉得实在太好玩了，入手了金色GBL和口袋黄。我玩完黄之后才玩的金，当时看到金的画面 实在是令我大吃一惊。无论是画面还是系统，都上升了一个层次。

黄昏：金银可以说是一个质的飞跃。不仅妖怪增多了，系统也完善了许多，特别是时钟的加入。有了白天晚上的概念，抓妖的感觉都不一样了。

翔武：没错，特别是晚上还可以和警卫打。

黄昏：就是，不过没有ZELDA中砍母鸡那样的爆笑情节，不然就更有趣了，试想一下一堆警卫跑过来围住你群殴的样子。

翔武：第一次打通后，来到原来的世界，真是激动万分啊，特别是看到了小霞的新形象。

黄昏：嗯，这也是口袋的成功点之一，隐藏要素异常丰富，特别是通关之后能到关东地区抓新的妖怪，开始一段新的剧情。不知在翔武的印象中，金银里面有哪些很难抓的妖怪呢？我印象中是遗迹的画笔犬，还有水鼠，土龙也挺难出现的，为了抓齐它们，我花了整整一个暑假。

翔武：要说难抓，最开始遇到三只神兽时都震惊了。虽然当时不知道叫什么，但是想到了它们和凤凰都是无性别的，当时脑子里就想到这个不是一般的妖怪。不过，它们那爱逃跑的性格还真是难办啊。最初不知道方法，跑掉后害我绕了整个地图一圈。

黄昏：哈哈，我玩的是银版，所以抓凤凰也花了不少时间。至于三圣兽，那太难了，一见面就跑，不用速高的妖怪，不将它们陷入特殊状态根本不行。

翔武：看来这三个家伙真是害人不浅啊。

黄昏：我觉得口袋最吸引人的地方在于那些千奇百怪的妖怪，他们真是太可爱了，很有魅力。

翔武：没错，特别是口袋妖怪黄，皮卡秋不在精灵球里，还有语音，真是忠实动画啊。

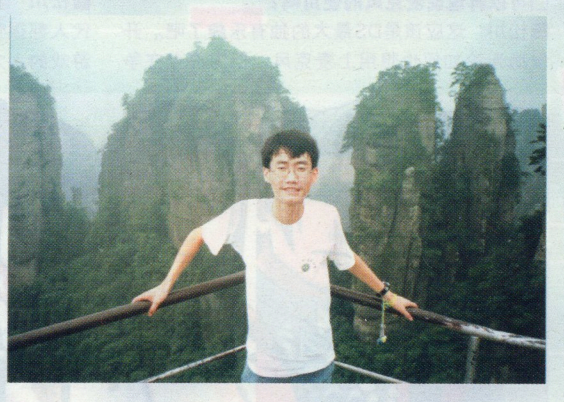
黄昏：就是，皮卡秋太可爱了，这小家伙简直就是钞票杀手。另一个吸引人的地方就在于联机系统，特别是一些必须通过联机才能进化的妖怪，比如怪力，双翼蝠，联机进化之后，自己好有成就感啊。不过迫于当时的条件，不可能常联机。

翔武：我这里最初没有人和我联机，后来知道我的一个同学也玩这个，而且和我家很近于，是就一起玩了。

黄昏：希望NDS的口袋妖怪一定支持WIFI啊，这样就可以和世界上的口袋玩家一起对战通信了。

翔武：是啊，这样的话也不用再像原来那样，遇到找不到人联机的尴尬局面了。

翔武：好了，时间不早了，我们的谈话也要告一段落了，让我们一起祝愿《口袋妖怪》越走越好吧。





彼者的主义

你对DS的《动物之森》有什么看法。

●很好啊，轻松的游戏风格，愉快的游戏方式，会着迷的。（柯力，14岁）

●杀手级的游戏，带动DS销量大幅上涨，任天堂的圣诞攻势的开始。（李文韬，23岁）

●游戏气氛很轻松，而且对应WIFI，可以放松心情，只是语言不太懂。（庄子楠，17岁）

●不错，很多网站也都给了十分高的评价，有钱的话可以考虑入手。（缪刘松，14岁）

●可以和《任天狗》有一拼，05年里不可多得的好游戏，游戏内容和方式相当吸引我。（周伏龙，17岁）

●正是有了《动物之森》，NDS的销量才能如此高，好游戏才是购买掌机的标准。（王士吉，15岁）

●可以扮演一个可爱的动物角色，而且WIFI可以连上网络，更像玩一个网络虚拟社区游戏。（陈磊，22岁）

●我觉得这是一款特别轻松的游戏，我想让那些喜欢网络游戏的玩家一定要尝试这款游戏，因为它是“治愈系”作品。（屠江，26岁）

●休闲小品游戏，不会因练级而苦恼，但总觉得这种平淡的游戏不会有太多激情。（卢宏辰，21岁）

●娱乐性强，再加上它还互动，是一个可玩性极强的游戏。（王浩武，16岁）

●感觉这款游戏不错，和我喜欢的《牧场物语》差不多，不过加了3D，手感可能更好。(张玉硕，12岁）

●利用NDS的联机功能，看来《动物之森》非常适合在掌机上出。（林海宁，16岁）

●《动物之森》没有网游中PK等要素，给人感觉很和谐。（王垒，18岁）

你对SEGA取得北京2008年奥运会游戏化权有什么看法。

●作为玩家，很高兴，因为游戏的质量得到保证，但是还是希望中国的游戏公司也有这样一天，（徐扬，18岁）

●游戏业已经是一个很有市场的行业了，不定哪天电子竞技也会进入奥运会。（柯力，14岁）

●但愿SEGA能把他的游戏做得同08奥运会一样好。（杨读者，21岁）

●SEGA作的运动类应该不错，况且奥运会这样的比赛，应该会好好做的。（庄子楠，17岁）

●大厂商制作有意义的游戏，值得关注，不过不是被中国游戏厂商包办，有点可惜。（周伏龙，17岁）

●希望SEGA能把奥运游戏作成像热血那样的名作。（咸春磊）

●希望中国的运动员在游戏中强一些，这样才能展现我们的真正实力。（王士吉，15岁）

●奥运会的游戏一直都做的不好，真心希望这次SEGA能给我们带来全新感觉。（陈磊，22岁）

●SEGA不擅长制作体育类游戏，不知道这次能不能让人眼前一亮。（舒谷辰，18岁）

●我觉得要是取得这项权利的是KONAMI就好了，不过SEGA也是实力的公司，且拭目以待吧。（三栖人论坛alps_008）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

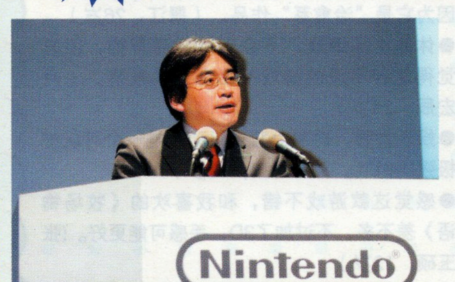
1、你对NDS上出现越来越多的汉化软件有什么看法？

2、在新的一年里你最想对《掌机迷》说什么？

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn



超特报 岩田聪召开发布会DS销量突破500万台



任天堂公司于2005年12月26日在日本东京都召开新闻发布会，发表了“Touch! Generations”系列软件的新作，并宣布，著名女演员松岛菜菜子小姐将出现在该系列的新广告里。

松岛小姐来到了新闻发布会的现场。这段最新拍摄的广告的情节是：松岛小姐用DS主机玩着2005年12月29日发售的《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 更锻炼大脑的DS训练》，脑年龄测试结果出来后，松岛小姐惊讶地笑着说“52岁！”但随后就换上了不服气的表情，一边说着“再来一回！”一边再次对游戏展开挑战。

在新闻发布会上，松岛小姐做出了“我经常玩游戏”的发言，“我非常喜欢《俄罗斯方块》，在GAME BOY上，小时候还在GAME&WATCH上玩过。”她还说，自己一玩起游戏来常常连续六七个小时沉浸在里面，因此还要时常提醒自己别玩成这样。看起来，她是一个做事情相当专心的人。

对于《更锻炼大脑的DS训练》，她说“即使是很短的时间，我也要每天玩一会儿这款游戏，我觉得它很适合我。”面对“平时对自己的脑年龄注意吗？”的问题，松岛小姐表示：“我经常听到皮肤年龄和头皮年龄，对脑年龄还真的不怎么在意。我平时经常要记台词，自己觉得脑子还是很常用的，但是52岁……”她的表情显得有些受打击，不过紧接着又补充说：“第一次是有些不得要领，第二次就变成三十几岁了。”

松岛小姐目前正在用《锻炼大脑的DS训练》进行训练，据说她最得意的项目是“名作音读”。“在工作时玩到了新作，‘汉字合成’是吗？那个很难，我有点抓不住窍门。我一定要好好玩玩这款新作。”当问及在新作中的目标脑年龄时，松岛小姐痛快地说“20”。

也就是说，这段新广告将松岛小姐初次挑战这款新作的真实情景播放了出来。这与原来宇多田光小姐拍摄DS主机广告时一样，是一种很单





纯的表现手法。“他们只是让我实际玩一下游戏，差不多没有什么表演。”对于这次拍摄，松岛小姐回忆道：“拍摄海报时虽然也是坐在沙发上，但拍摄电视广告时，摄影师让我自由调整适合玩游戏的姿势，因此表情非常真实。”听上去是一次非常有趣的拍摄经历。

针对2006年的打算，松岛小姐总结道：“新作这么快就发售了，我想再锻炼一下自己的大脑。玩这款游戏时右脑也会活动，我想借此磨练一下自己的感性部分。”

在本次发表会上，比松岛小姐先登台的岩田聪社长以“由于今天不同以往，多媒体记者来得很多”为前提，以最新的统计数据为基础，再次强调了曾经在多次经营方针说明会以及“TGS2005”上发表过的“DS主机的方向性”。

岩田认为目前DS主机具有市场优位性，《任天狗》和以《锻炼大脑的DS训练》《头脑放松教室》为代表的脑锻炼游戏分别成功开掘了女性和高年龄层的新用户群。然后，岩田对NDS的销售数字做出了充满自信的发表：“虽然圣诞商战刚刚开始，仅凭这一周的统计数据可能有些许误差，但目前我们已经有充分的证据确信我们所达到的成绩，因此我要在这里发表：Nintendo DS的实际销售已经突破了500万台。”

DS主机达到这个成绩花了大约一年的时间。根据任天堂自己公布的数据，这是“在日本发售的所有游戏主机”中最快的速度。在迄今为止的游戏机中，最快达成这一数字的是2001年发售的GBA，用了14个月，第二位是索尼SCE在2000年发售的PS2，用了17个月。

岩田分析道，DS之所以能如此急速普及，是因为获得了传统玩家以外用户的支持。而这一分析的论据是“CLUB Nintendo”上登录会员中女性及高年龄层用户的数量。

此外，岩田还发表了NDS上四款出货量过百万游戏软件的名称。达成这一战绩的有《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 锻炼大脑的DS训练》（138万套）《任天狗》（108万套）《头脑放松教室》(108万套)，以及不属于“Touch! Generations”系列的《欢迎光临 动物之森》（127万套）。其中，《任天狗》还分别在欧美创下了过百万的战绩。据说除这四款软件之外，DS上其实还有别的出货量过百万软件，但由于其他途径未发表，目前还不能确信。但总之，任天堂的尝试获得成功这一点已经确信。

这次发布会上发表的软件作品虽然《更锻炼





大脑的DS训练》和《英语犯难的大人的DS训练"英语泡菜"》为中心，但岩田在最后还发表了"Touch! Generations"系列的最新作《旅途中的指点对话簿》。它的原型是情报中心出版社出版的书籍，由于其内容恰好符合任天堂DS的表现形式，因此进行了软件化。这款作品是由情报中心出版社和TOSE公司共同开发的。

《旅途中的指点对话簿》这本书的原作是用来在旅行中，将想翻译的话用手指给对方看的工具性书刊。由于DS具有用手指触摸这种直截了当的输入方式，因此很好地进行了移植。而且，DS主机是双屏，可以专门分出一个屏幕给对方看，因此岩田表示它"和DS非常合拍"。这款软件强化了DS所特有的检索机能，并搭载了语音系统。目前，分别对应中国、韩国、泰国、德国和美国这五种语言的版本正在同时开发之中。这款软件预定于2006年3月发售。



特别报道 传说系列新作正式公布



NAMCO于12月公布了传说系列的最新作，这一作将于2006年在NDS上推出，名为《TALES OF THE TEMPEST》。该作品在JUMP FESTA2006上提供了免费试玩。

在游戏中，上屏显示地图、指南针、道具、装备等菜单，下屏幕显示游戏画面，角色和地图都是用3D画面表现的，远处的背景有雾化效果。遇敌后，仍然是传说系列经典的线性战斗系统，战斗中共有3线，角色可以进行线移动，战斗中下屏显示战斗画面，上屏画面显示敌人的HP。

目前，官方还公布了游戏的主角——凯乌斯·考尔斯（**カイウス・クオルズ**），年龄15岁,身高165CM。凯乌斯在亚莱乌拉边境的村庄中和养父一起生活。在一个偶然的机会，凯乌斯救了一名近卫骑士团的士兵，由于士兵托付给他的晶体，一种名为SPOT的异型生物开始袭击村庄，在与养父和SPOT的战斗中，村人得知了养父是兽人，并且开始对他们态度冷淡。凯乌斯与养父以及年幼的露比亚三人逃跑的途中受到了教会派来的僧兵追赶，养父为了帮助凯乌斯逃出，自己做诱饵吸引僧兵注意力。在临别时，养父告诉了他真正的父母很可能就在首都。为了搞清自己的父母究竟是谁，以及自己出身的秘密开始了他的旅途。

经我们焦急等待，掌机上传说的新作终于公布了，从目前公布的消息来看，本作发挥出了NDS的机能，在地图、村庄中都用了3D的表现方式，战斗中也是利用了3D机能，而且还用了家用机上那种多线战斗方式，画面方面应该是不用担心了。游戏在下屏进行，估计会有利用触摸屏来解谜的设定。本作还支持NDS的无线联机，很可能意味着只要有多台NDS，就可以实现家用机上那种多人一起作战的乐趣。本作的标题是《TALES OF THE TEMPEST》，TEMPEST有暴风的意思，但是在游戏中将有什么意思呢，我们会在以后的报道中慢慢揭开，请大家拭目以待吧。

特别报道 JUMP FESTA 2006正式开幕

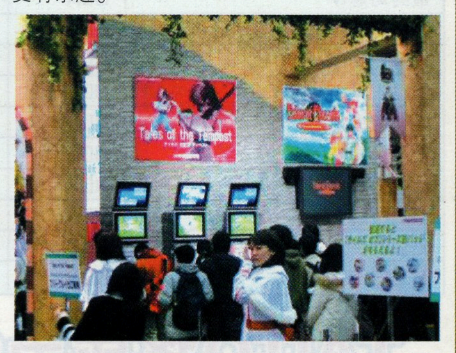


12月17日由集英社主办的JUMP FESTA2006正式开幕。展会共进行两天，一些著名的游戏厂商都在此次展会中展出了一些掌机或家用机的游戏作品，部分游戏还提供了试玩台或下载供玩家试玩。在本次JUMP FESTA2006展会上还举办了别开生面的《JUMP明星大乱斗》全国王者决定战、《史莱姆大冒险 大战车与尾巴团》的对战比赛等。



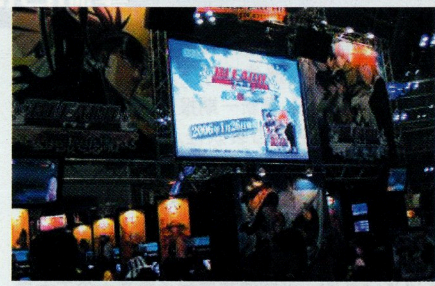
在《圣剑传说DS》的试玩台前几乎是挤满了人，这次不仅放出了官方宣传影像，而且参加展会的玩家还有机会目睹到这一即将发售的大作。本次试玩还增加了联机的内容，《圣剑传说DS》最多支持4人无线联机，从试玩台的联机内容上看，应该是将地图上的怪物都清掉。不过这点内容对于渴望联机游戏的玩家来说还是不够的，让我们期待其他的联机方式吧。

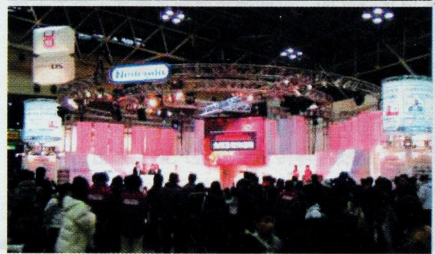
在NAMCO传说系列的试玩台前，玩家正在试玩决定在NDS上推出的传说系列新作《暴风传说》，从试玩台前玩家的人数也能感受到大家对这款游戏是多么地重视，况且本作的画面也很让玩家满意，虽然在这次没有多人联机的试玩，不过这一系统让很多玩家都十分期待。也希望NAMCO能巧妙的利用联机机能，让游戏更有乐趣。



NDS《死神》的试玩台前聚集了很多《死神》FANS，这次NDS版的《死神》无论是爽快感还是在原作的忠实程度上都很让人满意，而且可以利用WIFI无线网络来和世界上的玩家进行乱斗，目前这款游戏的发售已经进入了倒记时，让我们一起期待它的表现吧。

在任天堂的展区中，《动物之森》《马里奥赛车DS》以及在NDS上推出的《光速蒙面侠21》都也设立了体验台，另外《马里奥赛车DS》还举办了比赛，胜者的奖品是《马里奥赛车DS》的水杯。在《JUMP明星大乱斗》最强王者决定战的赛场前更是人山人海。





JUMP FESTA2006掌机部分参展作品表

参展作品	机种	厂商	类型
圣剑传说DS 玛娜之子	NDS	SQUARE ENIX	ARPG
北欧战神传 蕾娜丝	PSP	SQUARE ENIX	RPG
史莱姆大冒险 大战车与尾巴团	NDS	SQUARE ENIX	ACT
最终幻想Ⅳ	GBA	SQUARE ENIX	RPG
死神DS 驰骋苍天的命运	NDS	SEGA	FTG
索尼克 狂奔	NDS	SEGA	ACT
噗呦噗呦 狂热2	NDS PSP	SEGA	PUZ
光速蒙面侠21	NDS	任天堂	SPG
马里奥赛车DS	NDS	任天堂	RAC
动物之森	NDS	任天堂	ETC
暴风传说	NDS	NAMCO	RPG
幻侠乔伊 热斗嘉年华	PSP	CAPCOM	ACT
乱划 幻侠乔伊	NDS	CAPCOM	ACT

TAITO将成为S-E的子公司

SQUARE ENIX

SQUARE ENIX（简称S-E）在2005年12月12日发表了TAITO即将成为S-E的子公司。S-E于2005年9月公开收购了著名的游戏厂商TAITO。TAITO将在2006年3月31日正式和S-E合并，成为S-E的子公司，合并后的新公司名称将于2006年4月上旬预定公布。

2004年4月1日，SQUARE和ENIX正式合并，事隔两年后S-E和TAITO也要合并了，当时SQUARE和ENIX合并，我们还能理解为两大RPG厂商的最强组合，但是对于这次S-E收购TAITO的目的何在仍然不解中，同时也让我们在想TAITO之后，S-E下一个目标会是谁呢？

掌机咨询情报站

●最近有这样一条奇闻，《口袋妖怪》成了引起癌症的遗传因子。世界科学论文杂志《NATURE》最新一期报道，引起癌症的遗传因子被命名为口袋妖怪。这一命名遭到了POKEMON USA法人的抗议，随后《NATURE》将这个致癌的遗传因子名字改为了“ZBTB7”。这个致癌因子的全名是“POK erythroid myeloid ontogenic”，但是简写后就被称作了POKEMON，这倒使我想起了原来一个关于简称的相声，真是容易闹误会啊。

●《口袋妖怪管理员》决定在美国发售，发售日为3月6日。看来这款有较高人气的作品也很受美国玩家欢迎。

●《北欧战神传》决定在PSP上推出，由S-E推出的在PS上大受好评的RPG游戏《北欧战神传》最终没能逃过被复刻的命运，本次公布了



PS2版和PSP版，其中PSP版是复刻PS版。虽然说PSP复刻已成风，但是可以让一些新接触PSP的玩家领略到老游戏的经典所在。

●PSP在12月15日发售的逃出类游戏《紧急出口》，目前官方提供了新的关卡可供下载。

●被评为GBA末期经典SRPG之作的《王女联盟》，在最近也公布了将在2006年3月23日发售。对这款游戏有兴趣的玩家千万不要错过。



掌机迷排行榜 TOP 20

全新的版式，全新的内容，全新的咨询，带给读者最全面的信息。让我们一起来打造中国最权威掌机游戏排行榜！大家都记得踊跃投票哦！

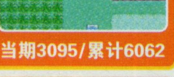


1位 口袋妖怪·绿宝石

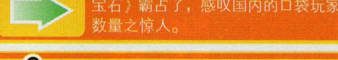
厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2004.09.16

看来排行榜的首位要长期被《绿宝石》霸占了，感叹国内的口袋玩家数量之惊人。





当期3095/累计6062





2位 黄金太阳·被开启的封印

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2001.10.26

GBA上口碑最好的RPG系列，优秀的创意和精美的画面打造出一个奇幻美丽的世界。



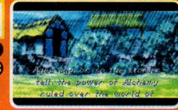
当期2021/累计3744



3位 黄金太阳·失落的时代

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2002.06.28

虽然以微弱的优势败在了自己的兄长面前，但是兄弟两人一同闯入三甲实力果然不同凡响。



当期2004/累计3902



4位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：KONAMI 机种：GBA
类型：ACT 发售日：2003.05.08

本作的画面之精美实在让人很难相信这是一款GBA平台的游戏，众多可挖掘的要素让人乐此不疲。





当期1853/累计3715



5位 口袋妖怪·叶绿

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2004.01.29

又是《口袋妖怪》，如果排行榜的前5名都让这个系列给占据了该是什么样的情形呢？



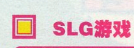
当期1723/累计3384

名次	游戏	厂商 机种 类型	当期	累计
6位	超级机器人大战OG2	BANPRESTO GBA SLG	1658	3155
7位	马里奥赛车DS	NINTENDO NDS RAC	1632	3326
8位	口袋妖怪·火红	NINTENDO GBA RPG	1624	3156
9位	口袋妖怪·红宝石	NINTENDO GBA RPG	1525	2997
10位	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO GBA RPG	1513	2981
11位	超级机器人大战J	BANPRESTO GBA SLG	1323	2554
12位	恶魔城·苍月的十字架	KONAMI NDS ACT	1101	2112
13位	火炎纹章·圣魔光石	NINTENDO GBA SLG	1092	2335
14位	火炎纹章·烈火之剑	NINTENDO GBA SLG	1063	2048
15位	洛克人ZERO4	CAPCOM GBA ACT	1041	1932
16位	马里奥赛车	NINTENDO GBA RAC	962	1792
17位	真·三国无双A	KOEI GBA ACT	957	1813
18位	牧场物语·矿石镇的伙伴们	MMV GBA RPG	925	1768
19位 NEW	逆转裁判3	CAPCOM GBA AVG	764	764
20位 NEW	赛尔达传说·众神的三角力量	NINTENDO GBA A·RPG	701	701

类型游戏TOP3









	ACT游戏	RPG游戏	RAC游戏	SLG游戏	FTG游戏
1位	恶魔城 晓月圆舞曲 厂商 KONAMI 机种 GBA	口袋妖怪 绿宝石 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车DS 厂商 NINTENDO 机种 NDS	超级机器人大战OG2 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	格斗之王EX2 厂商 SNKPLAYMORE 机种 GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架 厂商 KONAMI 机种 NDS	黄金太阳 被开启的封印 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车 厂商 NINTENDO 机种 GBA	超级机器人大战J 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	龙珠Z 舞空斗剧 厂商 BANDAI 机种 GBA
3位	洛克人ZERO4 厂商 CAPCOM 机种 GBA	黄金太阳 失落的时代 厂商 NINTENDO 机种 GBA	山脊赛车 厂商 NAMCO 机种 PSP	火炎纹章 圣魔光石 厂商 NINTENDO 机种 GBA	街霸2X 复活 厂商 CAPCOM 机种 GBA

游戏品质 GAME REVIEW 掌机游戏铁板阵

作品	金色卡修 友情电击 梦之组合	召唤之夜 铸剑物语 起源之石
		
	机种：GBA	机种：GBA
	版本：日版	版本：日版
	厂商：BANPRESTO	厂商：BANPRESTO
	类型：ACT	类型：RPG
	发售日：2005.11.24	发售日：2005.12.08

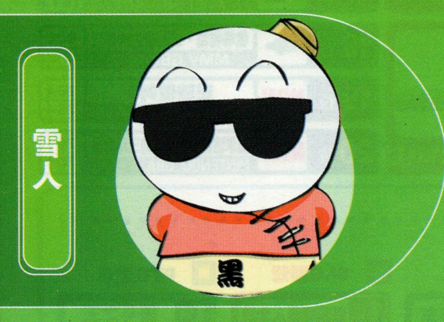
批评家

暗凌

金色卡修 友情电击 梦之组合： 虽然《金色卡修》的动画在国内关注度不高，但是每一作游戏还是有不少人玩的。再一次登陆GBA的《金色卡修》演变为格斗游戏，而雷句先生也不例外的担任友情客串，随便按键就能组合出眼花缭乱的出招，这种设定玩起来相当轻松。

召唤之夜 铸剑物语 起源之石： 除了流程偏短以外，这一作的《铸剑物语》还是很让人满意的，召唤兽的形象很可爱。作为游戏核心的锻造仍然极大丰富，通关后可以接续上一周目的金钱，冶炼等级甚至是武器继续玩也是其中一个卖点，为了打造出优良武器而努力吧。

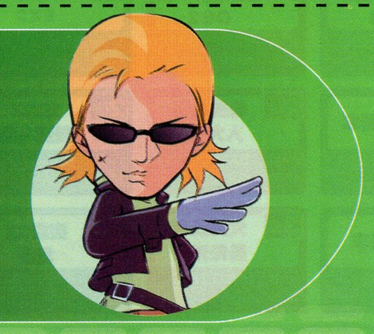
雪人



金色卡修 友情电击 梦之组合： 根据动漫改编的《金色卡修》再度登陆GBA。本作不再像前两作那样双人战斗，而是要用两个魔物之子组成一队进行战斗。在战斗中可以使用队中没上场的人物进行援护攻击，在放必杀技时会有特写和语音。本作在原作的忠实度上比较高。

召唤之夜 铸剑物语 起源之石： 本作的铸剑画面极尽华丽，堪称达到了GBA上的顶峰，而音乐也相当出色，那一首“亡乡的诗”更是全游戏音乐中的精华所在，战斗系统仍然延续了前两作的风格，游戏的重点还是在收集全要素打造实用的武器上。此外钓鱼和切木头两个小游戏也很玩。

天意

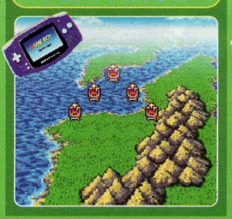


金色卡修 友情电击 梦之组合： 以同名漫画改编而来的游戏，游戏的方式是FTG，随机选择是以两场战斗决定胜利还是一场战斗两人轮番上阵来决定胜利。每个角色的出招方式都是固定的，不过攻击的方式倒是很花哨，任意按几个键就能使出连续招，还可以召唤同伴进行战斗。

召唤之夜 铸剑物语 起源之石： 从机战到铸剑，从铸剑到金眼魔童，而铸剑这种最早借鉴传说游戏风格的作品最终倒能做出自己的特色并在GBA上连出三作。游戏的画面达到了GBA能显示的2D极限，音乐也非常的动听，不过整个游戏的缺陷就在于强调了画面和音乐而导致游戏流程极短。

到冬天了，这个季节是雪人的天下了，嘿嘿，雪人，你可以在编辑部称王称霸了。（孙一晟）男，15岁，四川省资阳市雁江区资阳中学西校区男生宿舍640寝室，641300

最终幻想4 ADVANCE



机种：GBA
版本：日版
厂商：SQUARE ENIX
类型：RPG
发售日：2005.12.15

虽然本作并非单纯移植的作品，在各方面表现也算不错，只是现在看到游戏的画面实在觉得格格不入，对没有玩过原作的本人来说，吸引力大打折扣。除去剧情以外，为了收集图鉴还是值得花费时间去玩的，只是这样的冷饭还是越少越好啊。

继《FF1+2》后，FF4也被搬上了GBA平台。本作是在SFC版的基础上加以强化的，不但优化了游戏画面，还增加了一些隐藏要素。在《FF1+2》中受好评的怪物图鉴在本作中依然存在。特别值得一提的是这一作的音乐很不错，很多都是重新制作的。

因为是复刻自SFC版，所以画面和音质并没有任何改变，SE只要将一切都做得原汁原味就算成功了，这对擅长复刻的SE来说没有任何难度。GBA的机能出色地完成了任务，新增加了GBA版特有的音乐模式和怪物图鉴，FF系列的饭一定不可以错过哦。

牧场物语 小矮人的工作站 女孩版



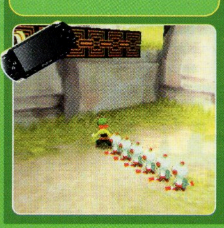
机种：NDS
版本：日版
厂商：MMV
类型：SLG
发售日：2005.12.08

玩过男生版的前作后，玩本作的最大感受就是赚钱又困难了一点，由于取消了班先生收购装饰品的设定，小精灵赌场的奖品不像以前那么诱人了。想赚大钱的关键仍然在于矿场，用传说之剑开启瀑布后的洞天和挖九色秘宝许愿还是越早越好啊。

第一时间抢到本作试玩了一下，感觉还真不错。本作延续了牧场系列的一贯风格，系列的老玩家可以轻松上手。游戏的整体感觉非常轻松，被城市紧张生活压得喘不过气的人们真的应该入手本作，那种在小镇中悠闲生活的感觉的确不错呢！

本作在继承了上一作男生版优秀之处的同时，也对BUG重新进行了修正，玩家可以更加流畅地游戏，体验牧场独有的休闲生活。以拯救众精灵与女神为主线，在忘忧谷令人陶醉的湖光山色之间愉快地工作，一个个惊喜让玩家欲罢不能。

机关



机种：PSP
版本：日版
厂商：TECMO
类型：ACT
发售日：2005.12.15

PSP这个冷饭锅上少见的原创游戏，就游戏的系统设定和解谜来看，本作是非常成功的，灵活运用各种阵型和能力是游戏的核心。不过有时候即使想到了怎么解谜，还是要经过若干次练习才能做到的，也许动作苦手会对本作有那么一点头痛吧。

游戏中主角需要在机关人的协助下解开谜题在遗迹中探险。机关人可以组成各种阵队和合体能力，并且都有其各自的能力，需要玩家仔细观察周围环境才能找到破解地机关的方法。游戏的画面比较优秀，但在某些位置的视角处理上有些问题。

PSP上为数不多的原创游戏，游戏的方式很巧妙，主人公利用六个机器人排列出各种阵型解开迷宫内的谜题并获得新能力使队伍能从容面对新的机关。游戏和画面和BGM都非常不错。但是令人意想不到的是游戏在日本并没有大卖。

召唤之夜 铸剑物语2



机种：GBA
版本：日版
厂商：BANPRESTO
类型：RPG
发售日：2004.08.20

剧情方面秉承了1代幽默温馨还带点热血的风格，人物的形象可爱不说，每个人的性格也塑造得非常丰满，故事的主线也是高潮迭起，音乐方面也是非常到位，系统全面进化，战斗中新加入了武器的必杀与特效，召唤兽的魔法也随着容量的增加更加华丽。

和上一作剧情毫无任何关系的续作，主角有多个召唤兽可以选择使用，战斗中可以把召唤兽召唤出来共同作战，有点类似FF系列的感觉。不过召唤兽有了更多的戏份，也有了人类的感情。但是其他作为敌人出现的召唤兽并不能使用，挺令人遗憾的。

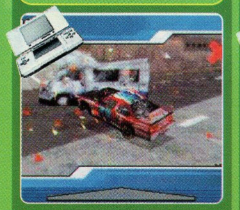
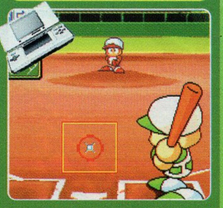
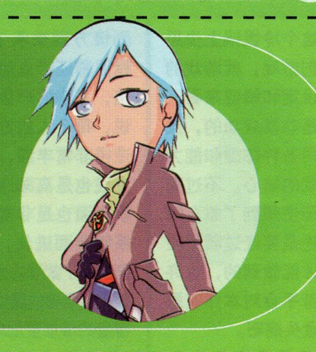
铸剑系列在GBA上的第二作，游戏仍然是A·RPG类型并采用线性战斗系统，但是并不是太强调招式的连贯性，也没有对操作技术有很高的要求，使得任何人都能轻易上手。而本作的主角一出现在本天意眼前就有一种幻想传说中的克雷斯的感觉。

游戏可以陶冶人的情操，可以让我们从繁忙的生活中感受快乐，这就是游戏的本质。（叶佳明）
男，21岁，浙江省杭州教工路149号浙江工商大学杭州商学院48号信箱，310000

游戏品质

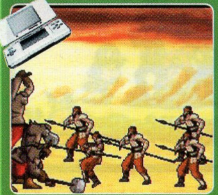
GAME REVIEW

掌机游戏铁板阵

作品	火爆狂飙DS	口袋职业棒球8
		
	机种：NDS 版本：美版 厂商：EA 类型：RAC 发售日：2005.11.29	机种：NDS 版本：日版 厂商：KONAMI 类型：SPG 发售日：2005.12.01
批评家		
岚枫 	实在很难想像火爆狂飙也会被做成这样的效果，家用机版中超强的画面效果以及良好的操作感和速度感在本作中荡然无存。画面效果上的差异可以理解，但是驾驶的感觉实在让人无法接受，原著中火爆的碰撞效果在本作中因为过分的做作而显得十分鸡肋。	口袋棒球系列一直都是小枫最喜欢的游戏之一，曾经跟朋友一起酣战过PS版的实况棒球很长一段时间。本作在画面、音效等的表现上已经十分接近于家用机版本。厂商许多细节的地方都做了简化处理，使玩家可以更舒心地进行游戏。
翔武	以飙车和撞车为主题的赛车游戏火爆狂飙的NDS版也发售了。PSP版的体现出了家用机版的爽快感，但是NDS版确是很不尽人意。不仅有很多马赛克，而且手感也不是很好，如果这个游戏能达到《沥青都市》的水平，相信会有不少人接受的。	由KONAMI制作的《口袋棒球》系列，无论是在日本，还是在国内都有很高的人气。这个系列以搞笑的人物形象、优秀的手感，以及丰富的系统和剧情而受到好评。本作在《口袋棒球甲子园》的基础上对画面做了进一步的优化，本作绝不会让大家失望的。
著子	NDS版《火爆狂飙》用"惨不忍睹"形容很恰当，因为游戏没有了《火爆狂飙》系列应有的华丽画面、流畅速度、粉碎的碰撞、爽快的音乐、模糊效果。游戏本身虽然不行，但最大优点是用了这个优秀系列的名字。没办法，谁让这个游戏是EA的呢。	正统口棒系列的8代终于发售了。由于文化差异，棒球在国内并不受欢迎，游戏中又包含了大量日文，所以这个素质极高的游戏在国内玩的人较少。作为正统口袋棒球系列，保持了GBA前作优秀品质的同时，增加了双屏显示和触摸控制球队等功能。

2001玩GB，2002玩GBC，2004玩GBA，2005换PSP，时间过得真快呀！（熊风）
男，16岁，云南省曲靖市麒麟区第三中学02-7班，655000

波斯王子 战略版



机种：NDS
版本：美版
厂商：UBI SOFT
类型：SLG
发售日：2005.12.06

UBI现在就已经懒到这种程度了，竟然推出这样一款所谓的《波斯王子》来应付玩家。一款好的战略游戏拥有复杂严谨的系统是必须的，但是操作都是尽可能的方便玩家。本作的操作让人完全找不到头绪，必须要用触笔点击选项的设计让人觉得很恶劣。

与PSP版同一天发售的NDS版并没给人带来惊喜，反而带来了失望。鉴于NDS机能，不能做出一款像PSP那样的3D《波斯王子》，本来就没多少角色的《波斯王子》加上了不伦不类的卡片系统，这样组合出来的战略版《波斯王子》实在是让人难以接受。

厂商还算厚道，考虑到NDS的3D机能和触摸屏，把这个动作游戏居然改编成回合制战略游戏。系统结合了回合制战略游戏和卡片游戏的特点，粗玩之下感觉回合制有些像高级战争，而卡片部分有些万智牌的影子，游戏倒是很好地利用了触摸屏。

怪物猎人 携带版



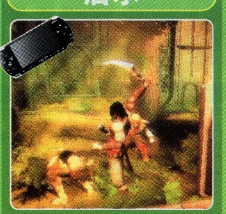
机种：PSP
版本：日版
厂商：CAPCOM
类型：ACT
发售日：2005.12.01

游戏的画面果然很强，开场CG极度震撼，战斗时爽快感十足，不愧为PSP上的超大作。本作在各种要素的设定上更像是一款单机版的MMORPG，如果连上无线网络的话还可以下载任务以及跟朋友共同战斗。电软的两位编辑都为了本作而买下了PSP。

作为PS2上的重量级作品《怪物猎人》首次登陆掌机平台。借助PSP的强大机能，本作的画面和家用机版不相上下，但是由于PSP液晶屏的原因，画面还是略带残影的。本作支持1-4人联机，这一点可比家用机方便多了，还可以从网上下载新任务。

PSP《怪物猎人》根据PS2版为基础，并加入大量新元素。游戏画面华丽，手感优秀。单人任务增多、物品道具增多、增加农场养成要素、加入双人“财宝猎人”模式等等。遗憾的是PSP的网络化缓慢，游戏并没有在线模式，最多只可以四人联机游戏。

波斯王子 启示



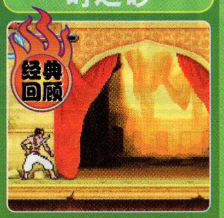
机种：PSP
版本：美版
厂商：UBI SOFT
类型：ACT
发售日：2005.12.06

本作的画面表现十分接近于家用机版了。但在游戏进行时还会有讨厌的残像出现。游戏的整体画面表现非常炫耀，只不过游戏的音效存在着一定的问题，估计是压盘时出了问题。游戏在原作的基础上增加了众多要素，喜欢动作游戏的玩家不妨来试一试。

又是一款画面可以和家用机媲美的游戏。本作可以说是二代的强化版，在家用机版的基础上增加了新的关卡，也许是给玩过家用机版的玩家一个玩这一作的理由。但是，对于这种对动作要求比较高的游戏，PSP的摇杆和按键还是有些牵强。

本作移植了PS2的2代，增加了四个新区域。游戏画面再次证明了PSP强大的机能，画面整体上非常接近PS2版，并且还算流畅，只是因为PSP屏幕的原因，运动时有残影。声音残缺问题比较夸张，家用机版的2代声音就有问题，看来连这个也移植了……

波斯王子 时之砂



机种：GBA
版本：美版
厂商：UBI SOFT
类型：ACT
发售日：2003.10.30

欧美厂商的游戏很多都喜欢全平台一起发售，这其中GBA版大多都是应景之作。当年家用机版的时之砂在业界取得了良好的口碑，但是许多玩家却并没有意识到本作的存在。本作变成了2D的动作游戏，优秀的机关设置以及离奇曲折的情节给人印象深刻。

在PSP版没出之前，本作是掌机上最强的《波斯王子》，本作拥有升级系统，石之砂的能力在游戏中也体现得很好，无论从动作上还是解谜上都十分不错。这次UBI公司把开发重点转移到两款新掌机上，不知道UBI以后还会不会在GBA上推出2D的《波斯王子》。

GBA《时之砂》的画面和关卡流畅度不错，并且包含了家用机版《时之砂》的大量游戏要素。当然游戏由3D变成2D，玩法就发生了巨大的变化，和以前的2D版《波斯王子》突出关卡探索解谜不同，打斗较多，不过杀敌后开门这个设定不爽。

我们喜爱游戏，我们需要游戏，但是游戏，并不是人生的全部，掌机迷加油！（谷子为）
男，20岁，北京市海淀知春路罗庄车里3号楼7楼7单元204室，100088

马里奥兄弟的时空之旅，婴儿时自己的倾力配合

马里奥和路易RPG2



□任天堂 □RPG □2005.11.29 □34.99美元
□1人用 □卡带 □全年龄推荐

马里奥作为世界级的游戏明星，除了对战大金刚和多次在库巴手里救公主之外，还参与过网球、足球、赛车、聚会、杀病毒等活动，甚至干过清除某度假岛垃圾的活。强得很，也忙得要死。对于他这种程度的明星，再忙也是没有办法的事，这不马里奥大人进入RPG世界也没消停过。

1995年一款《超级马里奥RPG》正式宣布了马里奥进入RPG世界。这款由大名鼎鼎的SQUARE公司和任天堂合作完成的游戏，由于SQUARE超强的RPG游戏制作实力和任天堂的技术支持，使这款游戏成为SFC最后的百万大作，也许是后来SQUARE和任天堂的决裂，导致了这款游戏至今没有续作。

《超级马里奥RPG》使用了当时任天堂最先进的技术，角色和部分场景由3D建模预渲染而成，看上去非常华丽。游戏抛弃了踩地雷方式，地面上的各种敌人都是可见的，接触后立即切换到战斗画面。这点非常明智，因为马里奥游戏中出现的敌人都很有特色，能看到场景中的敌人就更有马里奥的感觉，并且在场地中也能攻击到敌人。虽然游戏采用了传统的回合制战斗方式，但游戏在战斗中融入了大量动作要素。比如，在即将攻击到敌人时，掌握好时机再按一次攻击键，就会发出增强攻击；当敌人即将攻击到马里奥那一刻按键就可能发动防守，减少或不损失HP。战斗中的按键设定为按键对应动作，比如A键对应攻击，B键对应防御，这种设定在充满控制动作的战斗中是流畅快捷的。另外场景中的动作要素也非常多，这些系统上的独特之处被带到以后游戏中。

《超级马里奥RPG》虽然没有了续作，马里奥RPG不但没有消失，后来还出现了两个马里奥RPG系列，它们是《纸片马里奥》和本期品位的《马里奥和路易RPG》（以下简称：马路RPG）。

这两个马里奥系列各有特点，又有很多相同之处。《纸片马里奥》中马里奥的兄弟路易属于群众演员，他在游戏中游手好闲，并没有和马里奥一起去救公主。当然马里奥也不是独自一人，他会遇到各色同伴，然后组队冒险。比如会遇到乌龟、炸弹、耀奇等等。这些同伴各有特殊能力，在战斗中又各有独特的攻击方式，所以他们在游戏中既是马里奥的伙伴又是道具。包括马里奥在内，《纸片马里奥》的世界都变成了纸片，马里奥自然有了纸片能力。比如钻进狭窄的通道，或者折叠成飞机短暂飞行。像前面所说，《纸片马里奥》沿用了《超级马里奥RPG》的很多系统和动作要素，比如场景动作游戏要素使得马里奥的各种纸片能力得到发挥。战斗时掌握时机按键反击敌人,加点的升级系统等等也都保留下来。

也许是GBA机能不足以开发N64那种素质的3D《纸片马里奥》，所以任天堂给GBA带来了全新的马里奥RPG游戏《马路RPG》。这个游戏一出现就以其独特的风格吸引了玩家的视线。首

●任天堂的造星步骤

E.Gadd教授于《路易的鬼屋》初登场，没有他和他的发明也就没有这个路易救马里奥的故事了，他发明的那个吸鬼器叫Poltergust 3000。《马路RPG2》中他发明了时空机和叫作Hydrogush 4000的喷水机器,那么前面是不是还有什么1000和什么2000呢？当他的发明越来越多，也许以后会成为游戏的主角呢。



↓《路易的鬼屋》中，E.Gadd教授出场，亲手交给路易吸鬼器。

↑E.Gadd教授和《马路RPG2》中被公主开走的时空机。

先是它幽默并出人意料的故事，游戏开始卡比世界中的BOSS跑到蘑菇城堡，把碧奇公主的声音偷走了。作为公主抢劫专业户的库巴大王也害怕公主炸弹似的声音，所以他竟然答应和马里奥先一起去抢回公主的声音，然后再抢走公主……引人入胜的故事就展开了，也带领玩家进入神奇的游戏之旅。

在《马路RPG》中路易和马里奥配成搭档，跻身为主角，而纸片中那些同伴都不见了。游戏中的幽默无处不在，夸张而不做作。细节设计上也充满了小智慧，让人由衷的叹服游戏创作者的创意。游戏继承了《超级马里奥RPG》系统上的很多东西，和《纸片马里奥》也有很多相似的地方。比如场地解谜方面，《纸片马里奥》用的是马里奥的同伴进行探索和解谜；《马路RPG》则依靠马里奥和路易的各种双人技能。游戏最大的亮点是用GBA的A,B两个键对应马里奥和路易这个设计，这个设计在当时堪称一绝。两个角色用两个不同的键分别控制，使得游戏既流畅又有趣，动作要素众多的战斗也不会让人感到疲倦，加上关卡中的解谜要素，有时真的让人分不清到底这是个RPG还是动作游戏。

《马路RPG 2》11月底发售了美版，比日版整早了一个月。这是因为GBA上的一代在欧美引起了极大的好评。除了故事的不同，来看一下二代和一代还有什么区别。

首先是游戏画面，初见二代画面估计每个人都会觉得跟一代差不多，但是玩一段时间后就会发现无论是大场景还是小细节的刻画都要比一代强不少，尤其是角色细节的刻画和动作的表现非常精致。

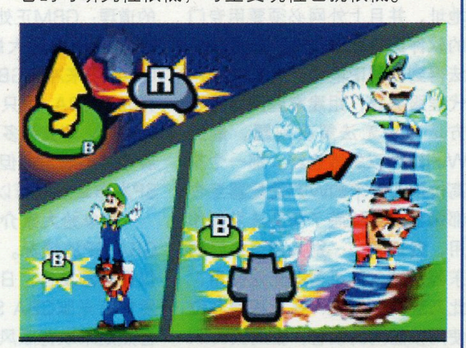
游戏音乐绝对有了质的提升，依靠NDS强大的音频处理能力，游戏对马里奥以前的音乐进行了重新混音，很多大家熟悉的曲子的音色都更好听。当这些熟悉的曲子在恰当的位置响起时，带给人的是无限的感慨。

二代的故事还是以夸张搞笑为主，讲的是碧奇公主乘坐时空机器回到过去，结果在过去的时空遇到危险，马里奥和路易不得不回到过去救她。二代角色中除了路易还有一个人物非常重要，他就是E.Gadd教授。此人不一般，以前的很多马里奥游戏里的东西都是他发明的，譬如《路易鬼屋》中那个吸鬼器，对了，阳光马里奥用的喷水器也是他的作品。他在《马路RPG 2》起着关键作用，因为没有他发明的时空机就不会发生这个故事了。当然他的发明就更多了，除了时空机器之外，还有什么喷水机器Hydrogush 4000。

马里奥和路易回到以前遇到了宝宝形态的自己，“四个人”组成搭档，这个设计从很大程度上是为了对应N D S比GBA多出的两个按键和双屏特性，所以A、B、X、Y分别对应四个角色，双屏在游戏中也得到了充分发挥。两个屏幕显示地图、显示分镜头、显示两组角色……

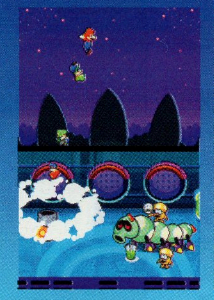
出人意料的是，游戏一直没用到的NDS触摸功能直到游戏最后也用了一次，不是为了用而用，感觉一点都不做作。哈哈哈，真是佩服任天堂啊！

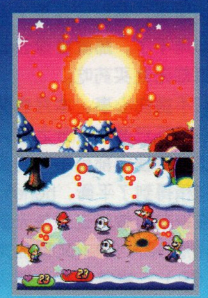
不过这个游戏在近乎完美的情况下，也是有不足之处的。最让人不满的是游戏直线的情节，游戏完全没有分支路线，隐藏要素很少，所以通关流程没有难度。这样对于一个RPG游戏来说，它的可研究性很低，可重复玩性也就很低。



极度进化的战斗系统

在游戏中进入战斗画面时，上下屏同时显示战斗画面。一般情况下，上屏只是显示空中的场景，但是当玩家使用马里奥和路易的兄弟技时，加上小马里奥和小路易这两个小搭档的配合，画面效果就充满了两个屏幕，十分华丽。这时玩家就需要控制四个人的动作，从数量上看，屏幕增大一倍，按键数也增加一倍。





PG送的DS，玩着真爽！最近入手M3，真是如虎添翼，啊哈哈哈。（孙赫）
男，25岁，吉林省四平市吉林师范大学中国思想文化研究所，136000



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

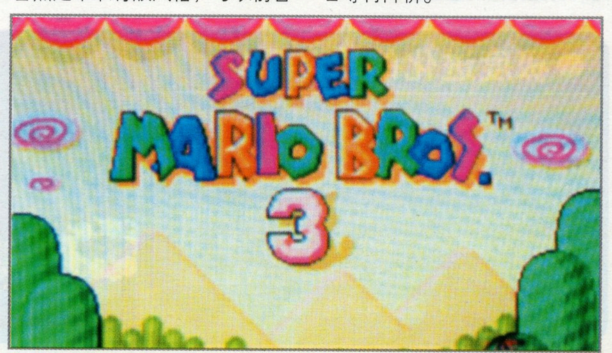
红壳绿壳闪电蘑菇漫天飞舞

前几期行情栏目里和大家提到了任天堂官方发售的WIFI适配器，这个周边上市不久我就购入了，本来是想联上WIFI好好地用香蕉皮教训一下那位一句“本XX”万年不离口的某某某，谁知将驱动以及软件全部装妥后却发现NDS无法使用该适配器联上网络，排除一切外在原因，最终将罪魁祸首定位在云云所在学校的校园网，由于并非是ADSL直接拨号，而是经过校园网DHCP服务分配IP地址，并且上外网必须要用专门的软件进行账号登陆，于是便没法得到公网IP地址，后来试图用代理服务器，组建家庭网络等等方法，均无法解决问题，最终WIFI计划以失败告终，那一个花高价购买而来的WIFI适配器至今都躺在我的抽屉了而无法发挥作用，我恨啊……别人用得好好的东西拿到自己手里却无法使用，此乃衰人衰相也！在此提醒各位使用校园网的读者，在购买WIFI适配器前请确认自己的网络能否使用该服务，否则花钱买了东西回来却用不了，那就会像云云一样后悔却无处买药吃。

且不提伤心事，本月也有让云云激动不已高兴万分之事，而这事也正好使得郁郁不欢的云云心中稍稍得到了平衡，hehe！同学们在以前可曾听说过任天堂发布背光版GBA SP（又称加亮版GBA SP）？肯定会有人摇头！不管听说没听说，都别怀疑了，云云在本月中旬已经第一时间拿到了背光版GBA SP进行测试，在看到朋友们因为我发过去的图而垂涎三尺时，云云笑了……请别怪云云心理不正常，请理解我拿着WIFI适配器却无法联网只能眼看着其它人香蕉皮红乌龟壳绿乌龟壳闪电蘑菇漫天飞舞的心情吧！

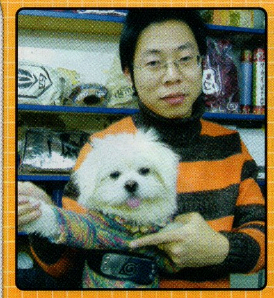
事实上在当初网上出现任天堂要发布背光版GBA SP这条消息时我也曾怀疑它的真实性，只因为GBM发售在前，背光版GBA SP又出来争夺市场，这明显是自家人打架嘛，不知道老任是如何想的……就从现在的情况看，任天堂确实是“老奸巨猾”的，背光版GBA SP在全球范围都很少有人知道，只因为任天堂没有对此进行宣传，就连官方网站也仅仅是在很不起眼的分类介绍里出现了背光版GBA SP，这就很让人疑惑：这个东西到底在任天堂的产品线中充当什么角色？个人认为任天堂既然这样做，就有他的道理：GBM正处于热卖期，任天堂不会傻到大肆地用背光版GBA SP来冲击GBM的市场，而背光版GBA SP只是用来填补市场空缺，毕竟许多玩家对GBM的屏幕并不满意，但是背光版GBA SP发布之后就可以选择它了。

简单给大家介绍一下背光版GBA SP的情况。目前这个版本仅在美国发售，日本等地都没有发售背光版GBA SP，所以包装自然是采取背版风格，与以前普通版没有区别，所不同的是新版在包装正面右方出现了“Now with a BRIGHTER backlit screen”的标志。至于主机就和普通版有所区别了，当然最大的区别就是屏幕，不然怎么叫新版GBA SP呢？打开电源后就能够感受新屏幕带来的惊艳之感，与普通GBA SP灰暗的屏幕相比，背光版GBA SP目前虽然并不明确是否更换了屏幕，但是其效果却远超其老版乃至NDS！我把NDS和背光版GBA SP都放在黑暗中进行对比，发现NDS屏幕亮度不足的特点瞬间即暴露出来，背光版GBA SP一共有两档背光可以调节，以往的前灯开关变成了背光两档的调节开关，即使开到最低的一档亮度也要超过NDS。当然，只有亮度也没有意义，背光版GBA SP还加强了色彩方面的表现，无论是红色/蓝色/黄色都得到了很好的回现。除了进行游戏评测外，云云还专门测试了播放君在GBA SP上面播放视频的效果，结果很令人满意，以往在老版GBA SP上出现的色块现象没有再出现，效果令人感叹。但是，在使用中发现，新版GBA SP存在拖影现象，比如玩《Super Mario 4》，Mario快速移动的时候拖影就会出现，恐怕这也和其屏幕有关。目前背光版GBA SP在市场上很少，如果有，售价也一般是在700元以上，玩家若有需求可以稍等几日等待降价。



同是天涯掌机人，相逢何必曾相识！（林永浩）
男，19岁，广东省汕头市澄海区东里镇观一观南路一巷二号，515829

重感冒袭来扛着低烧写专栏



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得满滋润的。

近来身体欠佳，重感冒持续了半个月，这次的专栏也是扛着低烧写下来的，万一说了什么糊话您且当我是烧的。

日前全国的铁路机构已经正式接受学生票的预订，这意味着传统的假期学生潮即将要到来，按照以往的经验来看，这个时期将是春节之前的一波消费热点。不难发现那些放假比较早的学生已经开始来到游戏市场选购寒假的装备了，不过也偶有在这个时候来变卖家当的。不管买也好卖也罢，最终受益的自然是我们商家。玩家们也是一样，现在消费的话至少不吃亏，虽然我知道绝大多数人只有过年的时候才能拿到资金。前段时间降价幅度最大的主机就是GBM了，至此水货和行货的价格又一次拉开了，至少现在江西市场很难看到行货的影子，我知道这对神游来说不是一个好兆头。一度身价百倍的马里奥纪念版现在的批价也和普通版已经很接近了，不过实际上商家还是会把两者的价格定开，特别是那些囤积了普通版的店。

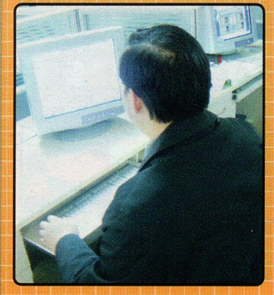


应读者大人的要求，本期重点说一下记忆棒。首先大家完全没有必要刻意选择某一个品牌，因为牌子并不会直接影响到实际使用效果。从产品本身来说只有两类，一是原装，二就是组装，后者行内专业术语叫B棒，说白了就是假货。从质量上来说，原装真品自然是比组棒强千百倍，笔者经手过的原棒至今没有一根出过问题的，组棒虽不至于损坏率高到没法用，但确实无法令人完全安心。渠道方面只针对原棒，行货是以合法手续从国外进口的产品，而水货则是逃避关税的私货，身份自然是不合法的。保修时间最令人安心的毫无疑问是行货，一般是5年的质量保证；水货因为在国内根本就不存在正规代理商，所以基本上是没有任何售后服务的；可笑的是组棒反到有保换的售后服务，因为生产厂家在国内，零售商可以直接找批发商换货，不过期限很不明确，随时有可能中止服务。也有个别商家为了招揽生意承诺更长的保修期，但个人的名义显然是无法令人放心的。实际购买方面以我个人的经验和意见，首选应该是原装水棒，你别看它售后方面连假货都不如，但实际使用它和行货其实没有两样，而且只要是真品，除人为损坏外几乎没可能莫名坏掉。

当然了，行货永远是最令人放心的，但只推荐两种情况下购买，一是你不想冒哪怕千分之一的风险，二是当地市场行货和水货价格相差并不太大。另外，行货最终的销售渠道也分两种，一是进入专卖店，二是通过传统水货批发商之手流入普通游戏卖店，前者因为专卖的身份各种保证金和代理费用本来就不低，而且店租税收人员工资等开销也远远高于普通游戏卖店，所以相同的东西在不同的地方购买价格偏差是巨大的。接着说一说市场实际销售情况吧，凭借绝对的价格优势和一定的质保期，加上多数商家都在经营推广，所以组棒的市场占有率是最大的。现在市面上的组棒大部分都是打着SONY的牌子，不过近来SANDICK的组棒也日渐增多了。接下来水货原棒以优良的品质和相对行货便宜的价格排在次席，占有率最低的是行货。最后大致说说各种棒子的价格，组棒最近的降幅比较大，现在1G棒子市场零售价只要400多元就能拿下，而2G的也只需要700多元，原装水货现在市面上性价比最高的棒子600元出头即可入手，行货方面则要加多到700多元，基本上和2G组棒持平了，水货2G的价格达到1300多元，行货暂时还没有跟进。相信大家综合考虑多方因素，一定能选购到最适合自己的记忆棒。

NDS日版	1050元
PSP普通版1.50	1670元
PSP豪华版1.50	1850元
PSP超豪华版	2180元
GBM	760元
小神游GBM	880元
小神游SP	640元
翻新GBA	330元
翻新SP	530元

看了掌机迷小编招聘启示，我的心真拔凉拔凉的，因为不仅我是游戏苦手，更是日文白痴。（林海）男，18岁，福建省福安市韩阳镇宫埔122号，355000



上通日文下精英语的蓍子，不仅深兼《电软》编辑的重任，掌机专栏也有他一份。

岩田聪：相隔一年的得意

说话间已经到了新年，这年关商战对于当今日本的游戏业界来说，已经是例行的公事了。虽然各家游戏厂商心里都“着急上火”得很，却全都作出一副“胸有成竹”的姿态来，宣传攻势此起彼伏。打开新闻网站，演讲、展示会、纪念活动的消息比比皆是，不过仔细看看就会发现，在这些消息当中，家用台式机方面多是“公布”，不是新作发表，就是网站开设，而掌机这边却全是“报告”，作品的市场反馈，网络服务的更新，形成了鲜明的对比。这种反差如实地说明了这个商战圈子的现状——掌机的“两雄之争”打了整整一年，现在正是整顿旗鼓，重整阵局的酣战之时，而次世代台式机大战的交锋之时尚未到来，各路“诸侯”各自厉兵秣马，只待来年“出兵”。当然，这种局面在这半年中其实一直持续着，只不过，通过年关这一番宣传，这种特点更加明显地定格在了广大玩家们的视野当中，也算是对2005年业界局面的一种最好的总结了。

就在刚刚过去的这个年底，岩田聪又一次站在了大型宣传活动的演讲台上。回首这一年，已经数不清这位“宣传社长”已经是第几次抛头露面了。只是比起“TGS2005”上公布“革命”手柄时的深藏不露和“Nintendo DS Conference! 2005.秋”上放出一百三十款游戏发售表时的孤注一掷来，本次“Touch! Generations”新闻发布会上的岩田聪，脸上显然多了一分“扬眉吐气”的轻松。

500万台，NDS确实厉害。能够在年底当着各路媒体报出这样一个数据，也的确不枉岩田这一年的奔波了。这样一款以“创新”这种带有很大未知性的理念作为主题的掌机，在短短一年时间里达成这种战绩，不禁令老玩家们多少找回了一丝横井军平时代“任天堂奇迹”的感觉。

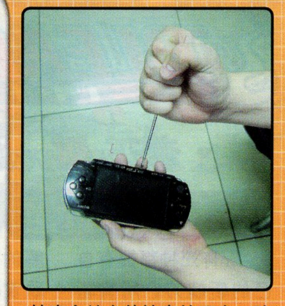
虽说现在再提可能有一点“马后炮”，但从NDS这一年的“创新”中，人们的确看到了商机中存在的奥秘。站在外国人的立场上看，《锻炼大脑的DS训练》在日本的成功显得颇为神奇。这样一款与遍地都是的学习软件性质相似的游戏竟然在不知不觉中创下了138万的成绩，高居任天堂软件销售榜首，实在不可思议。岩田一直主张的“开拓新用户群”面前最大的障碍，就是如何让一定年龄层次以上的人接受游戏。从社会认知的角度来讲，高年龄人群多对游戏留有“幼稚”的印象，因此不论对游戏本身是赞是否，潜意识中都会觉得“与自己无关”，从而产生隔阂。《锻炼》的宣传方式很有意思，一方面不嫌累赘地把心理学权威的名号加在游戏标题里，另一方面又彻底强调“锻炼大脑”的工具性质。对于一定岁数以上的人来说，“健康”是最重要的讯息之一，这种作品恰好能够引起他们的注意。道理尽管说得通，但这样一款颠覆了游戏基本印象的软件究竟能否获得认同，却实在不能获得保证，于是任天堂选择了稳重低调的宣传风格。最后的结果证明，这些信息重叠起来，其说服力远远超出了原先的预计。《锻炼》成了推动NDS年中销售的中流砥柱，以至于续作也迅速跟进，来维持这场“脑锻炼”的热潮。对于中国玩家来说，这款需要输入日文假名来做智力题的游戏可能显得过于遥远，但这个例子本身却有力地说明，作为一种文化产业，摸清本土的用户需求永远是发展的关键。

↑新闻发布会上公布的NDS年龄构成统计表，《锻炼》等软件明显拉动了高年龄层的购买行为。

当然，NDS的销售势头大好并不能说明胜负已决。由于各公司的经营策略在很多层面上并不交叉，购买不同主机的用户“各取所需”，已经不再是几个世代之前那种“此消彼长”的单纯状况了。如今在下手中拿着的就是一台PSP，原因只是因为想玩《怪物猎人PORTABLE》这款游戏而已。追求创新需要的是一种灵动，而追求机能需要的是一种坚实。至于决定命运的软件之战，现在才不过刚刚揭开序幕而已。

上高中了，我本来决定不买《PG》了，但玩家的来信和中得的奖品又使我欲罢不能。（李雷）
男，17岁，河北省沧州市西环路集装箱北化机宿舍楼旧点楼101，061001

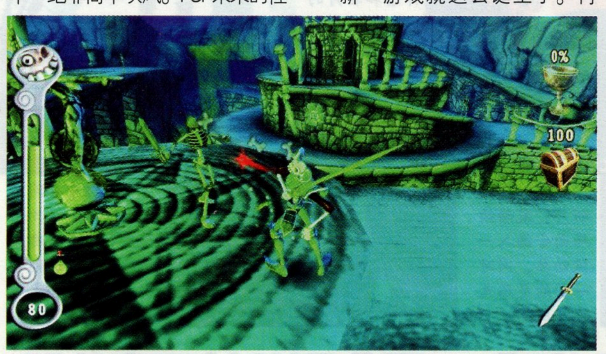
欢迎各位来到掌机翻新天堂



愤青自然有他愤青的理由，除了生活中的烦恼，游戏世界其实也偶尔让人心惊肉跳。

对于过去一年掌机市场的境况，总结下来也就是“拼创意，比冷饭”。在上回书中，我们已经简单说了拼创意上的战况，PSP由于硬件设计的局限，在创意上略有下势。但相对的在比冷饭上，PSP却成了绝对的胜者。当然了，这胜势并不值得炫耀。

PSP继承了PS家族主流开发商的遗产，借助PS2无可比肩的无双强势，自然没人敢无视这个“移动PS2”。因此，针对PSP的软件开发项目，实际上未来并不会比NDS少，相反，由于PSP在性能上的保证，软件的持续开发性可以保证相当长一段时间。当初SCE表示的“使用十年”绝非简单吹风。PSP未来的性能延展性使硬件寿命大大增加。



↑尽管在画面和系统上与系列前两作没有太大变化，但作为掌机游戏，“MediEvil复活”仍旧保持了惯有的难度与跳跃技巧。这款游戏非常适合在万圣节玩，游戏中也有很多搞笑的内容存在，非常有趣。

PSP发售至今，软件数量已经近百款，作为全新发售的硬件，这样的软件推出速度和数量是相当可观的，从中也可以看出软件商对PSP投入的热情。但是，由于大部头原创软件的开发速度并不能满足PSP每季度一款的需求，因此大厂为了能够填上市场需求的胃口，就只能想办法在短时间内推出一些不需要花费太大精力、太多成本的软件。由于PSP在开发上的强化与继承，一些曾经在PS时代红极一时的游戏就很容易可以下嫁到“移动PS2”上，而且对于PSP新一批的玩家来说，这些曾经辉煌的老游戏，已经成为了掌机游戏中的“新品”。

其实，这样的做法对于一直从PS时代跟随下来的玩家来说并不陌生，PS及PS2上廉价系列对比现在PSP的翻新游戏战略完全是异曲同工，起到的作用就是“充实软件数量，丰富消费种类”。尤其是对于新的掌机平台而言，很多原本非常熟悉的游戏作品，到了手中，就完全是不同的游戏感觉，再结合一些新的游戏要素，一款“新”游戏就这么诞生了。再说，复刻风也并不是PSP一家刮，掌机平台早已成了旧游戏的天下。

还有另一种方便的开发方式，就是“续作沿袭”。新一代掌机的性能出色，许多家用机上的续作也都可以顺理成章地承接下来。例如在PS时代颇有人气的“MediEvil”，就迫不及待的在PSP上实现了“复活”。而且从系统到画面都继承了PS版，玩起来除了能够感受到浓浓的怀旧味外，就是在新掌机上不大一会儿的热乎气儿了。这类游戏说不上翻新，严格来说算是正统续作，但却因为在各方面提升不大，实在让人感受不到多少厂商的诚意。另外，“MediEvil”这款游戏本身素质不低，因此在这里顺便为广大读者推荐一下也好。

其实无论翻新不翻新，是不是冷饭，对于现在的玩家来说都不是最重要的，每个人都可以选择，如果喜欢的话，再反复炒的冷饭玩家也会买（SQUAREENIX炒出了“北欧战神传”的PSP版，我对厂商只有膜拜的份儿了！让复刻经典的风暴再来得猛烈些吧！）。游戏正是在因为有了时间的历练，才显示出本身的价值。

最近试了试PSP版的“波斯王子 启示”，虽然游戏基础于家用机二代，但因为转战掌机平台，玩起来又别有一番味道了。自己居然还能美滋滋地打上好久，为了新加的要素或许最后把游戏翻掉也有可能。游戏就是这样，玩家的口味实在是太难琢磨了，有时候推出一些翻新游戏也未尝不是一件好事。但毫无疑问我们今后将会看到越来越多的原创PSP游戏，但类似TALKMAN这类的软件还是少点好，我实在是受不了啊……

一年来，我用《PG》使许多PC玩家，转了职，感谢你们！（马煜）
男，16岁，江苏省南京汉口路48号4单元101，210008

BLEACH ブリーチ DS 蒼天に駆ける運命

NDS	SEGA	2006.01.26
	ACT	1-4人/5040日元
死神DS 驰骋苍天的命运		对应触笔

使用华丽而强大的卍解

所有死神都拥有自己的斩魄刀，所有斩魄刀都有始解和卍解两种形态，而只有队长级人物和一护才能使用威力巨大的卍解，随着原作剧情发展，阿散井恋次也掌握了卍解。在忠于原作的游戏中玩家们也可以体会到卍解的强大威力，并能欣赏卍解发动时的动画。令人热血沸腾的天锁斩月、千本樱景严、狒狒王蛇尾丸、清虫终式・阎魔蟋蟀等FANS们耳熟能详的卍解，现在也可以经由玩家之手来发动，感受卍解强大的威力吧！

千本樱景严



→第六队队长同时也是露琪亚的大哥——朽木白哉，他的卍解是以无数的剑刃攻击对手。

狒狒王蛇尾丸



←阿散井恋次的卍解是以灵力操纵巨大的蛇状刃进行攻击，蛇身每一节由灵力连接。

↓在露琪亚即将被处以殛刑的时候，一护及时赶到救下了她，夜一对他进行的三天特训使他成功掌握了卍解。

↑卍解！天锁斩月！发动的场面会插入一段动画，同时一护的灵压大幅度提高。

↓卍解完成，一护的穿着、神态和斩月的形态都发生了非常明显的变化。



↑与原作中相同，发动卍解后一护的速度和攻击力都大幅度提高，达到与朽木白哉不相上下的能力水平。

使用触摸屏的新操作

→本作中发动必杀不必输入复杂的指令，只需要在下屏幕选择必杀种类即可。



直接点触必杀技按钮的操作，发动超必杀也只需轻轻一点

点CHANGE在灵符与必杀技画面和只有灵符的画面之间切换

原作剧情的再度体验



↑交代剧情的画面，上屏是动画，下屏为文字。



↑从对话场面可判断这是进行卍解修行前的场面。

Xenosaga I·II



NDS	NAMCO	2006年
	RPG	1人/价格未定
异度传说1+2		对应周边未定

围绕在主角周围的四个组织 他们的目的和利害关系是？

出现在《异度传说》中的人物及其所属组织相当复杂，为了让大家理清其中的关系，特别制作了作品前半部分中登场的主要人物和各组织的这幅关系图。

星团最大的企业群 Victory Industries

食品、药品、各种软硬件、通讯乃至兵器等，几乎囊括了文化文明相关物品的生产与流通，联邦内最大的企业群。由于掌握了星团的军事与通信，在联邦内有强大的发言力。

Allen

↑紫苑的部下，对她非常关心。

Wilhelm

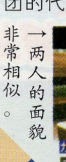


→Viceroy的创建者，白发谜之人物。

飘浮在宇宙中的特殊财团 Kukai Foundarlon

12年前Miltia纷争后，设立于第二Miltia的特殊财团，以自由轨道型太空殖民地为根据地，由Jr.与Gaignun担任财团的代表理事。

Gaignun Kukai



↑性格稳重，人际关系复杂的代表理事之一。



→两人的面貌非常相似。

紫苑

KOS-MOS

M.O.M.O.

Jr.

Chaos

Ziggy

派遣紫苑和KOS-MOS

帮助紫苑等人

派遣Ziggy夺回M.O.M.O.

企图夺取M.O.M.O.

监视

设下陷阱

对立

50万行星组成的国家 星团联邦政府

巨大的星际联邦政府，政治上实行各行星自治，重要事项则由枢机院会议决定。专门处理Gnosis现象的接触小委员会就是由星团联邦设立的，其委托Ziggy夺回M.O.M.O.。

Cherenkov



←率领调查队回收Zohar的海军中佐

Virgil

→殉职的A.G.W.S.中队长。

暗中活跃的武装组织 U-TIC机关

14年前挑起Miltia纷争的组织，当时已经被消灭，其残党潜伏起来继续进行恐怖活动。由于拥有武器"Nephilim的歌声"，军事能力甚至凌驾于星团联邦军之上，总司令为原星团联邦军大佐Margulis。



↑Margulis的秘书Pellegri。

←谜之人物Albedo是夺取M.O.M.O.的元凶。

ポケモンレンジャー

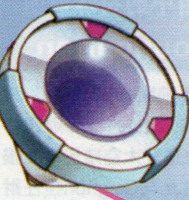
NDS	NINTENDO	2006年
	A·RPG人数未定/价格未定	
口袋妖怪战队	对应触笔	



捕捉野生的小精灵，借助它们的力量来帮助遇到困难的人，这是口袋妖怪战队的任务，任务完成后必须让小精灵回归自然。

给予力量的道具 捕捉棒

捕捉棒是只有口袋妖怪战队的队员才拥有的特殊道具，与从中飞出的捕捉碟一起，能捕捉野生的小精灵，此外还具有其他各种功能。



从捕捉棒中飞出 捕捉碟

与捕捉棒配合，画出圆形的轨迹，外形酷似陀螺是它的典型特征。

用捕捉棒来捕捉精灵吧！

Touch screen

やせいの　マグマラシたちだ！

↑遭遇野生小精灵后，战队队员展开捕捉棒开始进行捕捉。



Touch screen

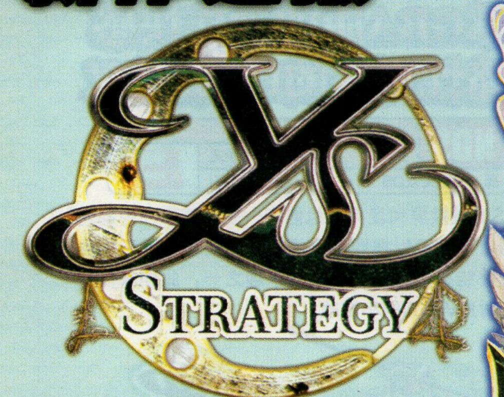


←↑释放出捕捉碟后开始在精灵周围画圈，蓝色的数字表示需要画的圈数。



↓当数字变为红色的时候，精灵捕捉成功。


真三國無双DS
继承GBA版的动作快感
战略性更高的DS版无双
NDS
KOEI
日期未定
ACT
人数未定/价格未定
真·三国无双DS
对应Wi-Fi
NDS的触摸屏和麦克风机能在一些剧情事件中都得以利用，玩家可以按照自己的喜好来左右这段三国争霸的最终结果，这也是游戏的乐趣之一，此外本作还有一些对应Wi-Fi的小游戏。
马超
蜀
刘备
孙权
孙策
吴
目前为止已经公布的武将除了这六位以外，还包括众多玩家喜爱的赵云和甄姬。
典韦
曹操
魏
夏侯惇
周瑜
与操作简单的GBA版无双一样，本作仍然保留了能力装载系统，能使武将能力暂时提升。
下屏幕中显示的地图上，战况瞬息万变，双屏的游戏画面为玩家带来与以前的无双系列不同的感觉。



NDS	MMV	2006年春
	SLG	1-4人/价格未定
伊苏 战略版		对应触笔

NDS是最适合即时战略游戏的掌机平台，依靠触笔能像使用电脑鼠标般进行微操，而名作《伊苏》将以即时战略游戏的崭新面貌出现在玩家们眼前，如同所有其它战略游戏一样，建设发展与战斗是游戏的主要内容。

按L键来切换上下屏幕的画面，当下屏显示地图全貌时直接点击放大



使用画面下方的一排图标，实现对生产和战斗单位的各种精确控制



②发展生产

有了充足的资源后就能开始发展兵力了，首先是要建造最基础的兵营。



↑首先建造生产战斗单位所必需的兵营。



↑兵营完成后就会源源不断生产士兵。

①采集资源

游戏开始时要先采集各种资源，以保证生产活动的顺利进行，游戏中的资源分为玛娜、树和克雷利亚三种，有了玛娜才能制造出战斗单位。

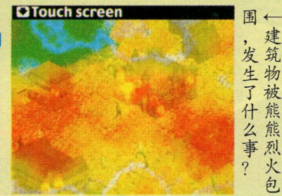


←生产单位从克雷利亚矿中采集克雷利亚（伊苏世界设定中的一种金属）。

③战斗

等到兵力足够的时候，就可以率领战斗单位向别国发起战争，当然也会受到来自别国的侵略，先发制人是非常重要的，所以必须尽快发展生产强大兵力。





←建筑物被熊熊烈火包围，发生了什么事？



←对船步兵与弓兵混合编队发起进攻。

←两国的战斗单位开始进行白刃战。

安琪莉可 二重奏

NDS	KOEI	2006年2月
	AVG	1-2人/5040日元
	安琪莉可 二重奏	对应触笔

元祖级女性向恋爱游戏登陆NDS

以下一任女王为目标的考验

光荣的女性向恋爱游戏的元祖级作品《安琪莉可》将出现在NDS平台上。游戏的副标题为《二重奏》，因此玩家不仅可以选择安琪莉可来进行游戏，还可以选择作为其竞争对手的罗莎丽雅来玩。两位下一任女王的候选人即将接受的考验，就是要借助九位守护圣的力量来使自己统治的大陆发展兴盛，以结果来决定胜负，还能与守护圣的其中一位展开恋爱。



↑作为女王候选人的两位女孩被传唤，她们之中到底谁会成为下任女王呢？



→从安琪莉可和罗莎丽雅中选择一位，然后能给角色随意改名字。

本作虽然是早期同名作品的移植作，但是其中加入了NDS独有的原创要素。用新增的通信模式进行交换能使收集更完整，而占卜模式则能进行本日运势和两人相性的测试，休闲娱乐性十足。

安琪莉可

王立女子学院高等部二年级的学生，是性格活泼开朗的女孩子。



罗莎丽雅

与安琪莉可同年级的高傲女生，贵族出身的她具有天生的女王气质。

借助守护圣的力量发展大陆

发展大陆虽然听起来困难，系统还是相当简单的，与九位守护圣见面，借助他们各自司掌的光、暗、绿等力量，使大地之民生活得安定昌盛。如果与某位守护圣比较亲密，就会发生各种事件和约会，还可能面临女王宝座与爱情不可兼得的两难选择。



↑在王立研究院里可以观察自己的大陆的情况。



←选择九位守护圣之一，与其进行谈话，对其提出各种要求。



←与光之守护圣的会面。

与守护圣的相性是？



中原霸者·三国将星传

PSP	NAMCO	2006.02.09
	SLG	1人用/5040日元
	中原霸者·三国将星传	记忆量不明

控制四百名以上的武将来成为中原的霸者吧！

相信很多从FC时代走过来的老玩家一定不会对《中原霸者》这款游戏感到陌生，如今，这款曾经给无数中国玩家带来过欢乐的游戏终于在PSP上复活了！本作中将会有400名以上的武将登场亮相，合理地使用他们的能力，在混乱的中原夺取霸权吧！

富国强兵的内政模式

在本国势力范围所属的城池内部，玩家可以进行内政管理。旨在富国强兵的内政模式主要有“城池菜单”和“武将菜单”两种方式，玩家要合理地使用这两种方式，选择合适的人员去执行自己的命令，在自己势力范围内寻找优秀的人才，不断增加自己帐下的能人奇士，同时增强自己的经济实力，保证自己将来有足够的能力来进行扩张。



↑部下们会向玩家提出自己认为合理的意见，玩家一定要认真看看哦！

国富民强，兵多将广，开始称霸中原之路吧！





↑千军易得，一将难求。在国内不断寻找优秀的人才加以培养是非常重要的！

→只有一个光杆将军是不够的，要想不断扩张领土，就得不断的招募士兵。

三国名将名人录

本作中登场的人物中不乏那些可以代表三国时代的名将名人，在游戏中，玩家可以改变历史，让更多的人才成为自己的部下。



魏 以曹操为首的魏国势力旗下猛将如云，赶快带领着他们去征服中原，成为霸者吧！

周瑜 孙权 孙策

吴 放眼看，东吴儿郎多英豪，为国撒血亦平常。

野战和攻城战的方法

要想称霸中原，那么战争就是不可避免的了。在本作中，对敌国的战斗主要分为野战和攻城战两种。野战是指在城池以外地区进行的战斗，玩家要根据实际的地形，合理地部署兵力、使用谋略，以此来击溃敌军。战争的目的当然是要夺取城池，因此攻城战就是必不可少的了。在攻城战中，如果可以击败对方的守将就可以夺取城镇。但是在与敌将交战前，玩家还要先摧毁敌人的城墙！



与敌将单挑吧！

→单挑是古代战争中常见的场面。



巧妙使用计谋

↓在与敌军战斗的过程中，除了依靠大将和士兵们在前方的浴血拼杀外，使用谋士的计谋来击溃敌军也是一种不错的选择。



合理利用地形

↑军队共分为平原军、水军和山地军三个种类，在战斗过程中，玩家需要根据地形的不同合理地安排自己的兵种，夺取胜利。

攻城战



破城而入吧！

↑在攻城战中，玩家首先要做的是破坏敌城的城墙，然后才能统帅大军直捣敌巢。

↓当玩家破城而入后，接下来就要攻打敌将所在的城楼了。虽然城楼是有利于防守一方的，但决非牢不可破！



城楼攻防战！



蜀 以刘备为首的蜀国势力不但拥有关羽、张飞、赵云等名震三国的武将，更有三国第一智囊——孔明。

其他人物

诸如吕布等人的三国势力之外的人物也会登场亮相！





PSP	KOEI	2006.01
	SLG	1人用/5040日元
三国志7		记忆量不明

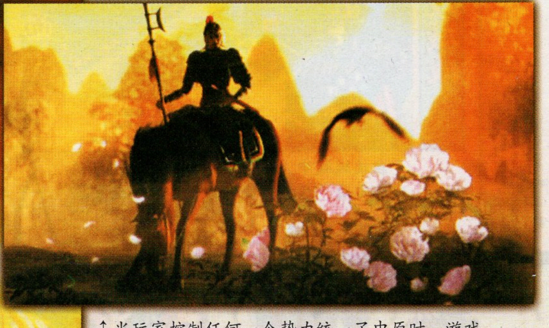
光荣公司出品的《三国志》系列一直以来都受到喜欢历史题材游戏玩家们的青睐，其中七代作品以其出色的革新受到了好评。鉴于这种情况，这次光荣把它带到了PSP上。游戏依然是以三国时代为背景，登场人物超过五百名，不但自由度很高，而且游戏的平衡性也不错。即使是新手上路，也可以比较轻松的开始游戏。



游戏中收录的历史事件

时间	事件
184年3月	张角掀起了“黄巾起义”
189年12月	汉朝衰亡，都城混乱
194年10月	群雄逐鹿，中原大乱
197年1月	挟天子令诸侯，曹魏兴起
200年3月	曹操、袁绍官渡大战
207年10月	孙刘联盟，火烧赤壁
209年2月	荆州大战，刘备得利
217年2月	刘备得西川，天下三分
225年3月	孔明受托孤，北伐中原
257年3月	司马氏专权，曹魏内乱





↑当玩家控制任何一个势力统一了中原时，游戏就自动结束，但是结局画面却是各不相同的。

英雄辈出的时代
就是三国的世界

通过使用“战略”来锻炼自己

在游戏中，玩家的一切活动都是为了统一中华。为了达到这个目的，玩家要通过内政或者军事等“战略指令”来锻炼自己，不断提高自己的能力。此外，能够左右自己一生方向的“个人指令”也是非常重要的。如果是君主，则握有全局的指挥权；如果是大臣，则要给君主提出自己的意见，还要与其他大臣保持良好的关系，以此来提升自己的其他能力。

战略指令 从事内政或军事管理

在游戏中，战略指令的内容会根据玩家身份的不同而产生差异。如果玩家是君主或者军师的话，那么玩家需要给自己势力范围内的城池制定各自不同的发展方向；如果玩家是太守的话，那么玩家就只能在自己的城市里进行行政活动。而如果玩家仅仅是一名普通大臣的话，那么就需要完成上级下达的任务。当然，做一个在野闲人也是一种选择。



君主

←作为一国之主，当然要对自己国内的每个城市进行合理的规划和建设。



军师

→作为君主智囊的军师一职拥有向君主进言的能力，是国家不可缺少的重要人物。

文成武德 一统华夷

个人指令 我的人生我做主

在个人指令中，其内容是与内政和军事等方面都不相关的。玩家可以按着自己喜欢的方式来安排自己的活动内容，既可以通过各种方法来提升自己的能力，也可以和其他游戏人物结交，成为朋友。不要小看这个指令中的内容，因为它也会对玩家的游戏进程和游戏结果产生一定的影响。也就是说，玩家在游戏中的最终结局如何，不仅仅要看玩家取得的成绩。

汉诗大会 勇占鳌头

←在赛诗会中发表自己的诗，争取获得其他人的夸奖。



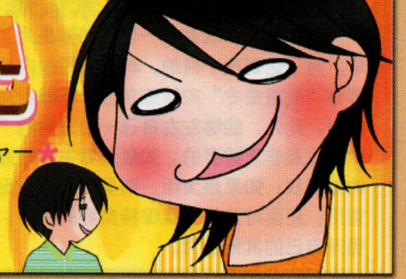


↑在比赛中获得的名声将会影响到玩家今后的人生走向。

进入白热化的单挑

↑在比武大会中猛将云集，因为在大会中获胜的话就可以得到赏金和道具。





★仕打ちに耐える夫の理不尽体験アドベンチャー★

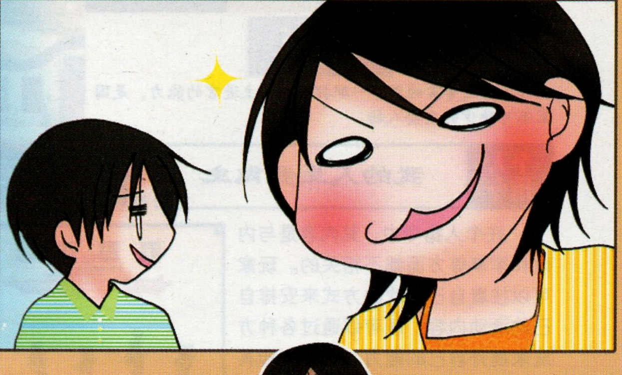
PSP	AQ	2006.02.23
	ACT	1人用/5040日元
实录鬼嫁日记		记忆量不明

大人气当红题材改编成PSP游戏

《鬼嫁日记》（又译《恶妻日记》）原本是讲述夫妻生活的BLOG日记，在网上引起了巨大的轰动，目前该BLOG日访问量约4万次，累计访问量1080万次，人气极高。在原作被整理成单行本发售的同时，根据原作改编而成的电视连续剧也于今年10月在富士电视台播出。

面对《鬼嫁日记》拥有的巨大人气，游戏厂商当然也不会视而不见。这次AQ就将其改编成为一款游戏，那么，这款即将在PSP上推出的游戏究竟会给我们带来怎样的乐趣呢？





↑→由于游戏是根据网络日记改编而成，所以整个游戏的故事内容比较写实。而游戏的人物和场景方面也与原作非常接近，玩了游戏就仿佛是读了原作。

↓游戏的整体风格比较轻松，在正常的故事模式中，玩家要像原作中描写的那样把自己和恶妻的生活记录成日记，并且可以通过PSP的通信机能来交朋友或者将日记在网络中公开。

让人哭笑不得的人物



故事模式

本作的故事模式的流程一共分为66话，每一话的时间长度大约是5分钟左右，这使得玩家即使是在很短的时间里也能够得到放松。游戏的流程不仅仅是由图片加文字来表现的，3D化的游戏人物用喜怒哀乐的表情将自己的情感传递给玩家，同时来带动剧情的发展。



↑ 游戏中会出现选项，而玩家的选择将会影响到后面游戏的进程。

↑ 与原作一样，玩家可以将自己每天的经历记录下来，并且上传到BLOG上。

奖励模式



↑ 这就是“奖励角”模式的菜单画面，玩家可以选择自己感兴趣的选项。

↑↓游戏中设定存在着可以引出新的花絮的道具，玩家可以通过交换来获得。

在本作中，除了上面介绍过的故事模式之外，还有一个类似于奖励模式的“奖励角”模式。在这个模式中，玩家可以欣赏已经出现的故事情节，也可以用自己在游戏中获得的小奖章来购买不同的道具，当然，还可以看到“恶妻”语录。

编辑模式

在游戏中还有一个编辑模式，玩家可以在其中创作原创日记。原创日记的编辑方法和手机短信的输入方法一样，输入起来比较容易。另外，玩家还可以将制作好的日记通过联网来和PSP玩家交流或者发表到网页上。



↑ 本作的编辑模式有些类似于《RPG工具》，玩家可以根据自己的喜好来决定原创事件的背景、文字等方面的具体情况。



← 玩家可以在这个模式中制作自己喜欢的原创事件，为整个游戏增加更多的乐趣。这样的自由度应该也会吸引到一部分玩家的。

编辑部电玩战队

JUMP明星大乱斗战队成立

最近编辑部有两个人开始玩上了《JUMP明星大乱斗》，经常一起对战。下面就让他们来介绍下各自使用的漫画组吧。

文/翔武、天意

系统介绍

在介绍漫画组前先介绍一些和组漫画组相关的知识。在40期中介绍了一些基础知识，这次让我们稍微深入地了解一下。

point 1 人物的相性效果

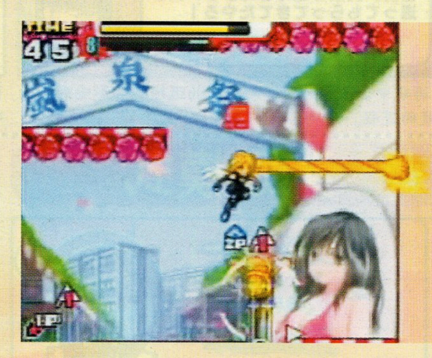
在这个游戏中,支援格不能受到相性效果，援护格受到相性效果后必杀魂的数量加1，战斗格受到相性效果后该参战角色的J魂上限提高。提供相性效果的可以是支援格、援护格，也可以是战斗格。举个例子，路飞在漫画组中是战斗格的形态，乌索普和乔巴是援护格的形态，三个漫画格互不相邻时，必杀魂的数量为3。如果把乔巴和路飞都放在乌索普的旁边，这时的必杀魂数量为6。因为路飞和乌索普是双方都有相性效果的，路飞受到乌索普的相性效果后J魂上限上升，乌索普是支援格，受到路飞的相性效果后必杀魂数量加1。乌索普和乔巴之间也是双方的相性效果，两个都是支援格，互相受到相性效果后必杀魂数量各加1，所以必杀魂的总数为6。

除了同一作品中的人物有相性关系外，不同作品的一些人物也存在相性关系，下面把这些列举出来方便玩家在不同作品漫画格的搭配。（左边的角色是受到相性效果的，右边的是提供相性效果的。）

ナミ←中川	スヴェン←カカシ
チョッパ-←纲手	天の助←L
承太郎←幽助	ハマ-←近藤
ディオ←パピヨン	アラレ←悟空
デイオ←ハオ	桃城←樱木花道
ジャイロ←ナルト	流川枫←リョ-マ
幽助←一护	L←シカマル
左之助←幽助	大石・菊丸←ゴテンクス

point 2 效果与异常状态

战斗中会受到各种有利或有害的附加效果，在组漫画组时无论是角色必杀，还是援护或支援



也都有一些效果或附加的异常状态。而在组漫画组时，这些也是需要考虑的，为了方便各位玩家组漫画组时做参考，下面就把这些效果和异常状态一一列举出来并解释。

治疗：恢复除“禁用下屏”外的异常状态。

无敌：在短时间内对手攻击不到自己。

ステルス：隐身，在一定时间内对手看不到自己，但是可以攻击到。

铁壁：在短时间内，受到的伤害降低，自己的行动不会被对手的攻击所中断。

攻击力アップ：在一定时间内攻击力为1.25倍。

メロリンラブ：**サンジ**必杀中特有的提升攻击力方法，漫画组中每存在一个女性角色（漫画格类型不限），使用必杀后就提升10%的伤害。4格的**サンジ**用↑+X直接使用，5格的需要用↑+X击中女性角色后才会带有效果。

クリティカル：在一定时间内会随机出现两倍伤害的会心一击。

ズ-ムアウト：在一定时间内扩大视野范围。

スピ-ドアップ：在一定时间内人物的移动速度提升。

属性无效：在一定时间内不会受到因属性相克而造成的额外伤害。

属性反转：场上道具才有的效果，在一定时间内角色的属性转为原属性的相克属性，头上显

示倒“ジ”。

ザ・ワールド：短时间内时间停止，场上除自己外其他角色均无法行动。承太郎和**ディオ**特有必杀。

必杀魂无限：场上道具才有的效果，角色头上显示“无穷”的符号，在一定时间内必杀魂无限。

J魂恢复：使用后回复J魂。

J魂全员恢复：使用后恢复漫画组中所有角色（包括被KO的角色）的J魂，恢复量是“J魂恢复”效果的一半。

J魂じわじわ恢复：使用后，在一定时间内J魂渐渐恢复。

邻近男性参战人物在待机中必杀魂增加：和该支援格相邻的男性参战人物，在待机（即不上场）时，必杀魂慢慢恢复。属于潜在效果，这个效果是可以叠加的，并且可以对应周围多个角色。

邻近女性参战人物在待机中必杀魂增加：和上面效果相同，只是针对的性别不同。

邻近参战人物在待机中J魂恢复速度上升：和该支援格邻近的参战人物，在待机时J魂恢复速度提升。属于潜在效果，效果可以叠加，并对应周围多个角色。

ポイントアップ：拥有此效果的援护或必杀技发动结束后可以直接得分。

毒：J魂慢慢减少。

マビ：短时间不能做任何行动。

混乱：中效果后按方向键的移动方向相反。

スピードダウン：中此效果后在一定时间内人物移动速度下降。

ノンストップ：一定时间内角色不会停下来，但可以换方向。

目隐し：中效果后除自己外全屏都是白色。

モザイク：一定时间内屏幕的图像成马赛克。

必杀技封印：我方所有参战角色在一定时间内不能使用必杀技。

チェンジ封印：一定时间内无法通过触摸屏交换角色。

サポート封印：一定时间内无法使用援护。

攻击封印：一定时间内无法用B和Y键的攻击。

ガード封印：一定时间内无法防御。

デッキ隐し：短时间内无法使用下屏。

必杀魂じわじわ减少：一定时间内必杀魂会慢慢减少。

ズームイン：一定时间内视野范围缩小。

point 3 必杀魂额外增加方法

参战角色除了靠攻击、挨打、获得物品以及使用一些特技可以增加必杀魂外，每个角色都有各自额外获得必杀魂的方法，下面给大家列举出来，便于参考。（注：以下所说的“秒”是指游戏中的时间，游戏中的一秒等于现实时间的两秒。攻击被对手防御也算做命中。）

ルフィ、首领パッチ、ゾロ：在必杀技使用后的3秒内再次使用必杀技会增加 1/2的必杀魂。

银さん、ロビン、游戏、叶：两秒以上没有任何行动，必杀魂慢慢增加。

イヴ、ピッコロ、カカシ、サクラ：利用相克属性攻击对方角色时（力打知、知打笑、笑打力），必杀魂增长的比平时多。

ボーボボ、アラレ、幽助：攻击命中时，必杀魂增长的比平时多。

カズキ、ジャガー、悟空：人物身上颜色变白时（也就是J魂很低时），攻击命中后必杀魂增加的比平时多。

サンジ、剑心、サスケ：达到4连击以上时，连击结束后增加必杀魂。

ゴテンクス、承太郎、一护：达到5秒以上，角色单独作战（不能换人、不能用援护和支援）时，必杀魂开始增加。

悟饭、ディオ、ベジータ：受到对手4次攻击以上时，必杀魂增加。

Dr・マシリト、ナルト、ゴン：KO对手参战角色时必杀魂增加。

两さん、ナミ：击破宝箱、桶的时候增加必杀魂。

アンナ、アレン、ツナ/リボーン：使用援护命中对手时必杀魂增加1/4。





漫画组介绍——ONE PIECE

★ 漫画组构成 ★

战斗格：ルフィ（6格）、ゾロ（5格）

援护格：サンジ（2格）、ウソップ（2格）、ナミ（3格）

支援格：チョッパー、ロビン

★ 漫画组介绍 ★

相信在玩这款游戏的玩家中有不少《海贼王》的FANS，笔者就是众多FANS中的一员。在本作中《海贼王》的出场阵容和实力都是很强的，在七人海贼团中有五人可以以战斗格的形式出现，笔者在组这套漫画组的时候以忠于原作和较强的实力为出发点，下面就来介绍一下这个漫画组。（文中所谈的伤害指一般伤害，不计属性相克）

战斗格：在战斗格方面，只选用了路飞和佐罗两个人。路飞选用的是6格的，没用7格的原因是7格路飞的必杀技需要连打按键才可以打满连击，伤害只有42，如果手累了导致连打中断，就不能发挥出7格路飞的优势了，另一个必杀判定比较弱不太实用，7格路飞只是J魂比较多，击飞效果和必杀发动时的牵制效果比较强。6格路飞的必杀是“黄金回旋弹”和“黄金牡丹”，前者攻击速度比较快，伤害为35，和对手贴身时可以造成2HIT，伤害可达70，而且这个必杀的击飞效果也比较强，很实用。黄金牡丹的判定比较强，只要周围的对手被打到就有30的伤害，而且带有击飞效果，也是个不错的技能。另外，路飞的普通技也比较强，这里就不做介绍了。

佐罗就不用多说了，自然要使用5格的。“百八烦恼凤”的攻击距离为半个场地的长度，伤害为25，可以用它来远距离攻击，和对手离的比较近的时候可以先用↑+A攻击，击中后立即使用“百八烦恼凤”，掌握好的话“百八烦恼凤”可以形成三连击，加上↑+A可以达到75的伤害。“三千世界”是佐罗另一个得意的必杀技，出招时的转刀有6HIT，每下的伤害都是1，但是可以挡一些近身攻击，随后的斩击伤害是30，可以把对手打得很高，这个必杀另一个优点是遇到平台的边缘或版边时不会冲出去，比较安全。普通技方面，主要用↑+A、↑+B、B、←/→+B，以及空中的B和A。空中B无论是对空还是对地都有很强的攻击判定，↑+A的使用在前面已经提到过了，↑+B可以攻击在自己周围和上方的对手，唯一缺点就是出招慢，←/→+B有一定的击飞效果，出招速度也还可以，比较实用。

援护格：2格的桑吉主要是用来恢复J魂，比起同样带有恢复J魂效果的乔巴，优点在于速度快，使用后只要向前走一下就可以，甚至可以在跑动中使用，乔巴就要稍微慢一些了，但是乔巴带有的恢复异常状态效果桑吉是没有的。3格的娜米主要是用来给对手附加混乱效果，以及在一些招式中形成连击，从使用到她出招，速度都是很快的，攻击范围也比较大。2格乌索普的援护几乎用不上，至于为什么还要用他，下面会做介绍。

支援格：罗宾的支援格效果式属性无效，可以让参战角色在一定时间内避免属性相克所造成的1.5倍伤害。乔巴的支援格效果是恢复漫画组中所有参战角色的J魂，比起恢复单人的J魂来说，全体恢复的量相对要少些，但是可以是漫画组中没在场上的角色恢复J魂，而且可以使已经挂掉的角色尽快恢复。

漫画格的摆放：要利用到我们之前提到的相性效果，在《海贼王》这些人物中路飞和佐罗、路飞和乌索普、佐罗和桑吉、乌索普和乔巴以及娜米和罗宾都是有双方相性效果的，桑吉受娜米的单方相性效果，罗宾受路飞的单方相性效果。首先要考虑通过相性对参战角色J魂最大值的提升，然后再考虑通过相性增加必杀魂的数量，在笔者这个漫画组中佐罗和路飞各提升了两级J魂最大值，必杀魂达到12个。





漫画组介绍——无敌后宫组

★ 漫画组构成 ★

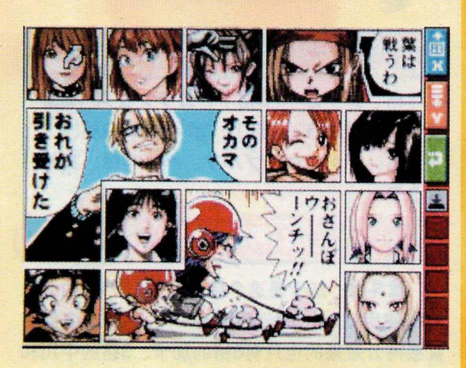
战斗格：**サンジ**（4格）、**アラレ**（5格）
援护格：**アンナ**（2格）
支援格：**ミサ**、**まもり**、北大路**さつき**、**ナミ**、**サクラ**、**ハルコ**、东城绫、纲手、泷铃音

★ 漫画组介绍 ★

战斗格：桑吉是这个组的中心人物，必杀技恋爱的架势有着这个游戏中独一无二的效果——根据漫画组中女性的数量提升攻击力，漫画组中每存在一个女性角色攻击力上升10%。在这个漫画组中，比起攻击力上升的低倍率和随机出现会心一击要稳定得多，而且桑吉本身的普通技和必杀技也不弱，使用效果后也可以参与战斗。另外一个参战角色是阿拉蕾，她是这个游戏中众多女性角色里最强的，而且普通技的伤害也比很多角色高，通常使用的是5格和6格的。在这里，笔者选用的是5格的。6格的特点是J魂多，冲击波比较强，另一个必杀“地球割”的伤害虽然高，但是攻击距离太近，对手受到震动伤害只有22，不太实用。5格阿拉蕾的两个必杀技一个是冲击波，另一个是扔大便。冲击波比起6格的稍微弱一些，不过还是够用的。另外一个必杀“扔大便”是一个很有意思的技能，大便沿抛物线的轨迹被扔出去，遇到墙壁可以反弹，被砸到的人会中禁止使用援护的效果，伤害是37，而且可以攻击多个对手。只要掌握好距离和运动轨迹，可以通过墙壁反弹攻击对手，能达到出其不意的效果。前面说过阿拉蕾的普通技比很多角色的伤害都要高，不仅如此，她的普通技也很使用，能形成很多连续技，常用的有←/→+A接←/→+B，不但攻击速度快，连击的伤害也很可观。空中B也有一定的牵制力。使用得当的话，她是个十分BT的角色。

援护格：笔者选用的支援格是恐山安娜，2格的恐山安娜效果是让对手中不能换人的状态，便于全力攻击对手的一个角色。另外恐山安娜的这个援护出招速度较快，用起来也很方便。

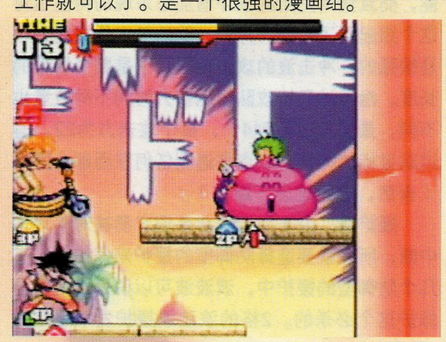
支援格：支援格选用了4个带有“邻近的男性参战人物在待机时必杀魂增加”效果的支援格，这样可以确保在阿拉蕾行动时可以不断增加必杀魂，由于这个效果是可以叠加的，所以选用4个



带有此效果的女性角色。除此之外，选用了拥有“邻近参战人物在待机时J魂恢复速度上升”的两名女性角色，游戏中共有3个人有此效果，除了泷铃音和赤木晴子外，另一个是龟仙人，由于不符合这个组的要求，所以被踢飞了。这个效果可以保证在切换角色后，另外一个不上场的角色能得到快速恢复。在J魂和状态恢复系方面，选用了J魂恢复的东城绫，J魂全体恢复的纲手，以及有治疗效果的樱。组内的参战人物少，4格的桑吉J魂不是很多，即时恢复是很重要的。

漫画格的摆放：除了桑吉外，其他的角色都是女性，拥有“邻近的男性参战人物在待机时必杀魂增加”效果的4位女性要放在桑吉旁边，特别是娜米还可以给桑吉提升J魂上限。泷铃音和赤木晴子两个人尽量在桑吉和阿拉蕾中间，这样都可以受到效果。其他的人物就可以随意放置了。

这个组的战术是通过用桑吉提升攻击力，主要用阿拉蕾来进行各种攻击，由于阿拉蕾攻击对手时增加的必杀魂多，再加上桑吉待机时恢复的，基本上不愁没必杀魂，只要做好J魂恢复工作就可以了。是一个很强的漫画组。





漫画组介绍——特殊得分法

★ 漫画组构成 ★

战斗格：**ジャガ-**（6格）、**ゴテンクス**（5格）
援护格：**ピヨ**彦（2格）、**ボ-ボボ**（2格）
支援格：**ピッコロ**、**ブルマ**、**ハメ**字郎、高莱、**サクラ**

★ 漫画组介绍 ★

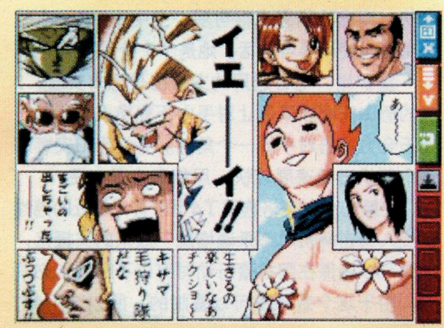
战斗格： 加卡是这个组的关键，↑+X的必杀技每使用成功一次分数就会+1，在游戏中拥有直接得分效果的也只有6格的加卡、3格的中川和3格的樱木。另外两个由于发动时间较长，而且不容易保护，所以实用性比较低。加卡发动这个必杀后同样需要保护，方法在后面介绍。他的另外一个必杀发动比较慢，但是伤害却很高，攻击距离也有半个场地的长度，形成连击的话会造成更大的伤害，适合远距离攻击对手。下面再说一下他的普通技，他的普通技比较怪异，常用的有空中B、↑+B和←/→+B。空中连打B可以旋转笛子并且像直升飞机一样向上飞，带有攻击判定，通常用来逃跑或者飞出版边自救。↑+B是一个对空性很强的招式，掌握好距离的话，不但可以形成二连击，还有很强的击飞效果。←/→+B通过连打可以达到12连击，利用它可以把临近版边的对手推下去，平时也是个比较不错的攻击方式。这个组中另外一个人物——悟天克斯，虽然不如加卡那么关键，但是在这个组中也有很重的地位。使用加卡直接得分的必杀，以及利用援护和支援都需要消耗大量的必杀魂，而悟天克斯的↑+Y可以直接增加必杀魂，每使用一次可以恢复大约1/6的必杀魂，是一个很方便的技能，而且悟天克斯的额外增加必杀魂的特性也对这个组起到了帮助。另外，他的单人作战能力也是很强的，冲击波的攻击范围几乎是整个场地的长度。幽灵神风特攻队根据蓄力时间不同数量也不同，最多可以达到4个，每个攻击力为22，有追踪目标的特性，缺点是遇到任何东西都会爆炸（当然，这也是忠于原作）。

援护格： 由于加卡的必杀很容易被对手攻击中断，所以就要选择防御型的援护来保护他。在几个防御型的援护中，波波波可以说是最适合于保护这个必杀的。2格的波波波援护发动后是在附近扭屁股，发动速度很快，打在他身上的攻击都会被挡下来，持续时间也很长，就连冲击波这种高连击、持续时间较长的必杀技也会被完全挡下来。而且，这个援护还有一个特性，碰到他屁股的人都会被弹飞很远，可以说是个霸道的援护。2格的**ピヨ**彦效果是在使用必杀时使用这个援护，不但这个援护不消耗必杀魂，而且还增加必杀魂。这格效果和加卡的吹笛子很合适，吹笛子的必杀从发动到结束有比较长的一段时间，在这期间里首先考虑的是保护，不过如果没人打过来时可以用**ピヨ**彦的援护来增加必杀魂。另外，在幽灵神风特攻队蓄力时也可以使用这个援护增加必杀魂。

支援格： **ハメ**字郎有全员J魂恢复的效果，高莱有隐身的效果，在这个组中这两个能力都是比较有用的，而且他们两格可以提升加卡的J魂上限。短笛有无敌的效果，在加卡吹笛子时，用无敌也可以防止被对手中断。由于这个组很需要必杀魂，所以可以考虑放拥有“邻近的男性参战人物在待机时必杀魂增加”效果的人物。恢复方面可以考虑带个会治疗的，避免一些不利的异常状态。

漫画格的摆放： 由于悟天克斯和加卡都是男性角色，拥有“邻近的男性参战人物在待机时必杀魂增加”效果的人物要尽量邻近他们两个。**ハメ**字郎、高莱可以提升加卡的J魂，**ピヨ**彦可以受到加卡的相性效果，自然都要放在加卡身边。短笛可以给悟天克斯提升J魂。其他人物可以看情况摆放了。

这个组的战术以游击战为主，通常是吹笛子直接得分，在这个期间只要做好保护措施就可以了。悟天克斯的主要工作是恢复气力，和对手有一定距离时也可以使用幽灵攻击。使用**ピヨ**彦的时候不要太贪心，必杀被中断就得不偿失了。





漫画组介绍——冲击波部

★ 漫画组构成 ★

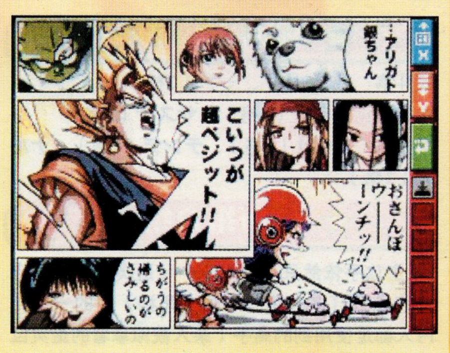
战斗格：**アラレ**（5格）、悟空（7格）
援护格：南户唯（2格）、神乐（3格）
支援格：**デンデ**（1格）、**ハオ**（1格）、**アンナ**（1格）

★ 漫画组介绍 ★

7格的悟空和阿拉蕾J魂都超长，必杀技都有能以一当十的冲击波，就算对手全部防御成功的话也可以将其弹出很远的距离，有充裕的时间再组织进行攻击。论单打独斗，悟空和阿拉蕾的招式都很不错，悟空的前轻击接中击接前中击连发气功波再接必杀气功波一次全中能将对手打个半死，招与招之间的僵硬时间很小，又由于气功波具有弹开效果使对手没有机会近身，而第二必杀“贝吉特剑”更是将两大最强超级赛亚人战士合二为一使用巨大剑气攻击，没有附加任何状态下个攻击伤害是40。悟空的招属于力，对智属性的对手比较占优势。

阿拉蕾的前轻击是用拨大便的小棍捅人，跳中击是扔两坨……招式虽然比较恶心，但却是多段攻击，比较有效的近身攻击方法，必杀冲击波效果和悟空一样，但是第二必杀就更加恶心了，居然是将一块比人还大的米田共扔向敌人，攻击伤害37，命中后附加支援封印效果。但是第二必杀扔出的米田共呈抛物线，虽然无法对近距离对手造成伤害，不过对于处于远处的对手或者正在跳跃的对手还是可以造成不小的伤害的。另外还可以和悟空一起发动威力惊人的“梦幻连击”。

笔者选择的两个支援攻击卡其实都有各自的用意，南户唯LV2的作用是让对手方向键相反，



按左会往右跑，按右会往左，只不过南户唯只对近身的敌人有效。神乐的作用则完全是推开阻挡在前方的一切敌人，属于突进技，可惜和两战斗卡的“梦幻连击”都无法连上。

帮助格的作用也很明确，丹笛给全员战斗卡恢复J魂，好的作用是使对手的属性攻击无效化，这样就减少了因为属性相克而带来的巨大伤害，**アンナ**则是给战斗漫画组强化攻击用的，一定时间内的攻击伤害随机×2倍可不是闹着玩的。

此套组合的优势在于单人攻击很强，组合技伤害巨大，但是必须得将敌人吸引到一侧进行攻击才能收到较好效果，如果被敌人夹到中间那么将会因无法使用强有力的杀招脱身而变得只能死守。推荐上来先使用**アンナ**强化攻击，使用好强化属性，然后单独使用悟空的轻击中击必杀这样的连招或者使用悟空和阿拉蕾的“梦幻连击”，如果中间能连上南户唯更佳，可以轻松达成70以上的伤害。被敌人围住时可以切换成悟空使用上+中击的旋风腿，此招可以攻击左右两边敌人。补充说明一点，使用“梦幻连击”时如果一直按住上的话最后必杀的判定会变成第二类必杀。







★ 漫画组构成 ★

战斗格：叶（6格）、一护（7格）

支援格：**アラレ**（2格）、**サスケ**（2格）

帮助格：**まもり**（1格）、**デンデ**（1格）、**ナルト**（1格）

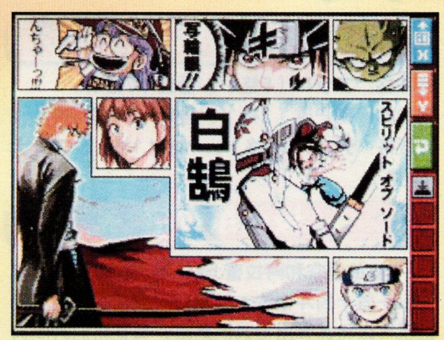
★ 漫画组介绍 ★

主攻手依然只有两人——《通灵王》的麻仓叶和最近打得火热的动画《死神》中的一护，两人都是使用剑的高手（某人貌似拿着的是灵位牌），古语云：一寸长，一分强，所以拿冷兵器的自然比赤手空拳的占一分优势。其实用这两人笔者还是有些自己的想法的，首先两人的J魂都比较长，不容易被敌人一击死，一护的必杀“万解・天锁斩月”是在空中对周围的敌人进行攻击，这样和一护站在同一行和上面一行的敌人都会被击中。其次是可以在被两边的敌人包围住的情况下进行突围，而“万解・月牙天冲”则可以二段攻击，一护的跳中击和前前+攻击（其实是瞬间步攻击）都是比较实用的招式，一般一护的连招可以使用轻击接中击再接前中击或瞬步，如果有魂的话则可以这样接招，轻击接中击再接“万解・月牙天冲”抵消，只要最后一次必杀输入的快就可以抵消中击的僵硬时间。或者轻击接中击再接瞬步然后接“万解・月牙天冲”，这样很容易使对手弄不清楚方向而无法防御最后的必杀技。需要注意的是一护的属性依然是力，容易被笑属性的对手重伤。

叶也是比较无赖的家伙，必杀“无无明亦无”可以将直线上击中的对手全部致盲，必杀“**ふんばり**温泉**アタツク**”则是召唤出木刀之龙和爱德华八世三人一齐攻击。而叶的普通招前前+攻击是突进技，可以将对手弹开一段距离，连招有：轻击接中击接前中击还可以再接一个“无无明亦无”。叶是智属性，小心力属性了。

一般战术是先使用叶使对手们目障，接着叶、一护和助佐使出以一护为主攻手的“梦幻连击”将十分华丽的对手全部重伤，如果使用有加成攻击的帮助格的还可能一击死哦。

笔者还是比较钟情阿拉蕾的米田共攻击，所以依旧将2格的阿拉蕾请了出来，可以站在角落



里趁对手们在混战的时候扔一大坨过去将他们全都封印支援。鸣人的作用依旧是加强攻击力，丹笛自然还是充作回复魂的角色，而**まもり**则完全充当回复魂的角色，需要注意**まもり**、一护和叶三人间的图片位置要达到最佳的回复效果。

本组合的优势在于战斗者都是占有完全优势的攻击好手，无论是对一侧的对手还是对两旁的对手都拥有完全的压制效果，加上叶必杀的目障干扰效果使得战斗变得相当轻松。但是对拥有冲击波这样更无赖的对手时一定要小心了，特别是阿拉蕾这样既是笑属性又有冲击波的无赖小孩。助佐的2格其实还有其他候选，更佳的配合期待大家多试试，比如换上部长。





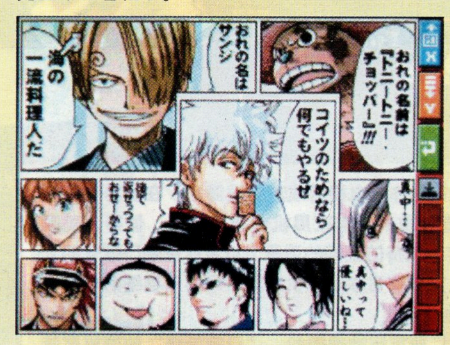
漫画组介绍——肉搏部

★ 漫画组构成 ★

战斗格：**サンジ**（5格）、银**さん**（5格）
支援格：**チョッパ**　（3格）、北大路**さつき**（2格）
帮助格：**お**妙（1格）、恋次（1格）、粟田良宽（1格）、**まもり**（1格）、长谷川（1格）

★ 漫画组介绍 ★

既然名字是肉搏部，那么主力战斗人员都是擅长拳脚搏击的人物，《海贼王》中的山治的腿功得自红脚塞福的真传，当然厉害非常。《银魂》中的银更是仗着一把木刀有恃无恐。而笔者看中的还是他们的必杀是乱舞系列，很容易造成多段攻击，一旦连上不到招式完毕就停不下来，除非遭到对手的中断，有利也有弊。而且山治和银的J魂完全比不上另两个组合中的任意一人，要想胜利的次数更多非常需要考验技术，不过如果有其他的支援格和帮助格倒可以完全不必害怕了。



一上场首先使用粟田良宽，他的特技是铁壁，JSS里的铁壁和机战的铁壁倒是有几分相像，效果是强化防御力，无形中也就相当于为战斗格的角色们增加了J魂。使用长谷川的属性攻击无效化也尽可能减小伤害的办法。

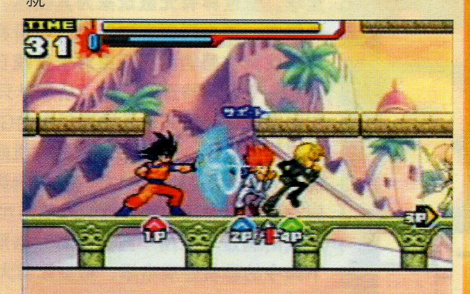
不用说恋次还是增加攻击的角色，**お**妙负责回复魂，**まもり**负责为山治和银回复必杀魂，接下来是主角们的登场。

山治的必杀“仔牛肉**ショット**”是他的招牌乱舞技，可以接在任意的轻、中攻击后面，笔者推荐的接法是：轻击接中击接此招，对一测的对手攻击或者单个对手比较占优势。至于他的第二必杀“**ラブハリケーン**”，除了在被两侧对手围困后使用外还有个比较实用的连招，跳空中接中击，落地后马上接此必杀，效果是不错的。需要注意的是山治的空中B很容易自己冲到书外去，所以接小跳比较好，大跳就算了。注意山治的第一必杀是力属性，而第二却是笑属性，对不同的对手使不同的招能达到最佳效果。

银的必杀“**はイイイイ**次ィィィ！！”很实用，只要第一下命中对手后，在这轮攻击结束前对手就没什么希望反击了，同样可以使用轻击接前中击再接必杀的方法。至于他的第二必杀貌似很强的无敌，但是启动时间需要近半分钟，看来也只有趁对手在乱斗的时候躲到某个安静的角落里慢慢发动了。银的空中B是随机扔出大汽油桶，一般用来牵制对手倒也还行。银的两必杀的属性都是笑，对付力的对手应该不错。

最爽快的还是山治、北大路**さつき**和银的“梦幻连击”，使对手中混乱的同时还无法更换同伴，并遭到毫无空隙的一阵乱K，最后还可以使用乔巴的冲击将对手统统撞开，这招撞击在用来摆脱被两侧的对手们围住也很好用，伤害也相当可观。

本组合最需要关注的几点，支援的乔巴和北大路**さつき**都属于力属性，要保证对智属性的对手使用才有好效果。J魂不够需要加强防御来弥补，但是魂限制能够使用强化防御的次数，多利用普通攻击积蓄魂吧。要尽快击倒对手那么必杀招就应当注意不能被打断，否则会很麻烦。山治的跳B很实用也很难用，尽量不要在靠近版边的地方使用，如果一个不小心的话那就……



北美玩家眼中的掌机游戏100强



经过“雅达利”时代辉煌的北美市场作为电视游戏产业发源地，在业界一直拥有着举足轻重的作用。虽然以任天堂为首的日本家用机市场的崛起，使得北美家用机游戏市场一度受制于日本，但常年保持的旺盛的消费力以及IT业豪门微软的介入在近些年来终于显示出其自身的优势。在日本家用机游戏市场逐渐萎缩的今天，北美市场已经成为现在商家必争之地。

如今的掌机游戏市场仍然被日本厂商牢牢地把控的，“口袋妖怪”的旋风席卷全球，全世界有无数玩家为其痴迷，北美玩家当然也不例外。文化背景上的差异使得东、西方玩家在对游戏的评价和喜好程度有着相当大的差距。追求感官刺激及游戏爽快感的欧美玩家对于传统日式游戏的接受程度一直都十分有限。但掌机却是一个非常特殊的平台，从最早只是单纯追求游戏性的任天堂GB时代，到以复刻和海量原创优秀作品堆砌起来的GBA城堡，再到如今PSP、DS两台特点鲜明的主机横空出世。掌机相对贫弱的机能及其自身的特点使得玩家对其游戏的评价越发多元化，各种因素都会间接影响到一款作品甚至一台主机的命运。今天我们所列举的是北美玩家所评选的掌机游戏TOP100，虽然以我们的眼光来看这其中有些游戏的确是可以用“匪夷所思”来形容，但还是希望能够通过一个侧面来反应一下如今的掌机游戏市场，希望读者大人们能够喜欢！

文/掌机迷策划组

GBA

恶魔城月之轮回

1人
ACT

Castlevania: Circle of the Moon

发行商：KONAMI　开发商：KCEK　发售日：2001.06.10



《月之轮回》是“恶魔城三部曲”中最早登陆GBA平台的作品。本作是KONAMI自PS版的名作《月下夜想曲》推出之后制作的首部2D版恶魔城，因此备受玩家的期待。受GBA卡带容量和机能的瓶颈限制，游戏无法做出像家用机版那样出色的画面和音效，甚至在当年的老版GBA反光液晶屏上，本作略感昏暗的画面显得更加难以辨别，许多老的GBA玩家都尝过这个苦头。但是瑕不掩瑜，各种客观因素的不足根本无法抵御游戏本身对玩家的吸引力。刚刚从GB/GBC平台上转投过来的玩家都被炫耀的画面和美妙的、极具恶魔城系列个性风格的BGM所震撼。可能跟本作偏高的难度和略显复杂的系统有关，本作在国内的人气并不如它的两个“兄弟作品”，但是在欧美本作可是被评为GBA上的最强作品哦！

人气度：★★★★★

GBA

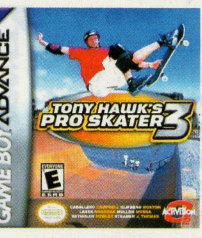
托尼霍克的极限滑板3



1人
SPG

Tony Hawk's Pro Skater 3

发行商：Activision　开发商：Vicarious Visions　发售日：2002.3.04



托尼霍克极限滑板系列至今已经出了7部作品，家用机版本中综合评价最高的就是这个三代。恰巧掌机也是如此，GBA上的系列第三代同样非常优秀，并且也是GBA上这个系列的最佳一作。在游戏中玩家可直接选择13名包括托尼霍克在内的职业滑板高手，这些人有各自不同的能力和滑板技巧，也可以设定自己名称的滑板手。游戏的内容有收集“SKATE”五个字母、找隐藏录像带、在特殊地点做动作三种任务，游戏总共又分了六大关卡，这些要素相比家用机版确实要少很多，但是游戏对应GBA的按键设定很优秀，使动作基本能保持了原汁原味。这个游戏比其他几作都要出色，包括最新的《托尼霍克美国废墟》，是在于其关卡设计合理好玩，所以首推GBA三代。

人气度：★★★★★

GBA

超级马里奥A2超级马里奥世界

1-4人
ACT

Super Mario World: Super Mario Advance 2

发行商/开发商：任天堂　发售日：2002.02.09



马里奥系列不仅在日本有着数量众多的FANS，在欧美同样拥有着极高的人气。每推出一作马里奥都会在当地引起不小的轰动。本作虽然只是一款移植作，但仍保留了当年SFC版精致的画面和音效，在手感上甚至还做了细微的调整，使得玩家操作起来更加的得心应手。故事仍然还是老套的碧奇公主被魔王库巴绑架，马里奥深入魔王城堡救出自己的未婚妻。GBA版中加入的新角色路易在性能上与马里奥有着显著的区别，即使是SFC版的老玩家也可以获得不一样的乐趣。与GBA上的前作相同，本作也加入了可以跟玩家联机共乐的Multiplayer模式，为游戏平添了许多乐趣。作为系列评价最高的SFC版《马里奥世界》的移植作，本作在原有的超高素质基础上又前进了一大步，实在是掌机玩家必玩的一款大作！

推荐度：★★★★☆

GBA

阿童木

1人
ACT

Astro Boy: Omega Factor

发行商：Sega　开发商：Treasure　发售日：2004.8.18



《铁臂阿童木》的动画片是现在30岁左右人们的一个美好的童年回忆，在那个动画片不算发达的时代，其影响力绝不亚于如今的火影、高达之类，而阿童木自然成为了70年代出生的大多数人的机器人偶像。如今这个经典动画改编成游戏也得到了充分的重视，GBA版由SEGA的Hitmaker小组和财宝公司（Treasure）两大实力公司合作开发，使得游戏各方面都非常出色。动画片中经典人物登场，游戏的画面表现和音乐都很华丽，人物使用3D建模渲染而成，所以非常有质感。游戏关卡设计流畅，丰富的动作和舒服的手感，一切都近乎完美。作为一款动作过关游戏，游戏设计了能力升级系统，就是让玩家可以按照自己的喜好增强角色不同方面能力，给游戏增加了更多的乐趣。

推荐度：★★★★☆

读书读到痴呆，只有看攻略时想象自己在玩游戏才稍微能放松一下。（吴仪卿）
女，18岁，上海市普陀区香樟路57弄12号102室，200333

GBA

赛尔达传说众神的三角力量

1–4人 ARPG

The Legend of Zelda: A Link to the Past

发行商：任天堂　开发商：Flagship　发售日：2002.12.03



凭心而论，这的确是一款非常超值的作品，移植的对象正是当年拥有着极高素质并且受到无数玩家美誉的SFC版《众神的三角力量》。虽然这是一款标准的日式A·RPG，但在欧美同样受到众多玩家的喜爱。本作在画面等外在表现上丝毫不逊于SFC版，而流程方面则是完全相同。如果只是一款单纯100%移植作品，我想GBA版的本作也不会获得如此之高的评价，关键还是在于游戏新加的“四支剑”模式，可以支持最多四人玩家共同作战，全新的场景，全新的关卡设计，以及与NGC版《风之韵》中林克相同的可爱造型。虽然这个模式下没有复杂的故事背景支持，但是纯玩家之间交流配合的乐趣被本作表现得淋漓尽致，无论从任何角度看这都是一款堪称完美的作品！

推荐度：★★★★☆

GBA

马里奥和路易超巨星传说

1–4人 RPG

Mario&Luigi: Superstar Saga

发行商：Nintendo　开发商：Alphadream　发售日：2003.11.17



从SFC的《超级马里奥RPG》开始，跳跃明星马里奥有了自己的RPG世界，经历了N64的3D游戏《纸片马里奥》后，在GBA上出人意料地推出了这个全新的马里奥RPG游戏。所以至今以马里奥为主角的RPG是几乎完全不同，可以分成三类：《超级马里奥RPG》、《纸片马里奥》、还有这个《马里奥和路易RPG》系列。不同于其他马里奥RPG经典的菜单控制方式，这个游戏用A、B键对应两个角色的设计堪称一绝，而这个控制方式无论是在场地上还是战斗中。在游戏中玩家有时可同时控制马里奥和路易两人，根据情节有时则要单独控制一人。关卡设计上则配合了角色能力，使游戏充满了动作和解谜等游戏的乐趣。还有很多可单独玩的小游戏也使得这个游戏妙趣横生。

推荐度：★★★★☆

GBA

超级马里奥A3耀西岛

1–4人 ACT

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

发行商/开发商：任天堂　发售日：2002.09.24



超级马里奥A3移植自SFC版的《耀西岛》，作为当年SFC上马里奥世界系列的终结篇，《耀西岛》完全发挥了SFC的硬件机能，在画面的表现上相当突出，其中蜡笔手绘风格的卡通画面给人的印象相当深刻。GBA版的本作在画面音效等方面都移植得相当出色，手感也相当完美地保留下来。作为马里奥系列中最“不正经”的一作，本作中实际的主角却是任天堂的超级明星耀西，它的责任就是保护婴儿马里奥。游戏中耀西的动作技巧都是在以往的作品中所没有的，而婴儿马里奥这一次却完全变成了配角。游戏的年代被设定在马里奥婴儿时期，因此游戏的风格也略显低龄化，但游戏的实际难度却并不低，耀西丰富的动作和海量的收集要素大大地增加了游戏的耐玩度。

推荐度：★★★★☆

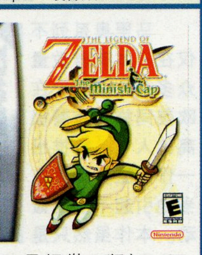
GBA

赛尔达传说不可思议的帽子

1人 ARPG

The Legend of Zelda: The Minish Cap

发行商：任天堂　开发商：Flagship　发售日：2005.01.10



话说回来，这些年里CAPCOM与老任之间千丝万缕的联系一直是业界津津乐道的话题，《不可思议的帽子》作为一款GBA上的原创赛尔达作品，实际上任天堂只是提供了版权，而真正的制作厂商却为CAPCOM。C氏厂商在动作游戏上的造诣毋庸置疑，虽然不是老任亲自出马本作仍然保持着超高的素质。游戏的画面素质较移植自SFC平台的前作《众神的三角力量》又提高了不少，标准的赛尔达画面风格以及熟悉的BGM让新老玩家都倍感亲切。游戏在各种要素的设计上都是标准的“赛尔达”式的，所以玩家根本无需担心厂商的变更而影响到游戏的味道。游戏中林克利用神奇的帽子，可以自由地在正常状态和迷你小人之间变化。在微小的世界中展开新一轮的冒险。

推荐度：★★★★☆

坐在厕所中看狸猫的文章真是别有一番味道。（戴天骜）
男，16岁，辽宁省大连市沙河口区西山街144-3-4-2号，116021

GBA

瓦里奥制造

1人 PUZ

WarioWare Inc.: Mega MicroGame$

发行商/开发商：任天堂 发售日：2003.03.21



有马里奥的地方怎么可能会没有瓦里奥！作为GBA上鲜有的原创游戏大作，瓦里奥的确是一款为GBA上的掌机玩家量身定做的优秀作品。游戏没有复杂的剧情，炫耀的画面，只有海量的各种充满个性的MINI游戏。看似平庸的设计却受到了玩家空前的好评，可以说厂商对本作的定位相当准确，将简易游戏的理念完美地附加在便携的掌机平台上。简短的游戏时间让玩家随时都可以掏出掌机来享受游戏的乐趣。各种MINI并没有过多的操作提示，更多的则需要玩家在很短的时间内思考出游戏的玩法。本作中收录的MINI游戏数量之多实在是让人大呼过瘾，玩家可以通过不断的反复游戏来向极限进行挑战。无论是男女老少，任何玩家都可以通过一台小小的掌机而享乐其中。

推荐度：★★★★☆

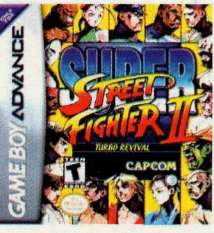
GBA

街头霸王2X 复活

1-2人 FTG

Super Street Fighter II: Turbo Revival

发行商/开发商：CAPCOM 发售日：2001.10.30



掌机平台一直都不是很适合格斗游戏类型，除了最主要的硬件机能的瓶颈，还有就是键位的不足。直到GBA的推出，这样尴尬的境况才得到逐渐的好转。在欧美的街机市场，任何格斗游戏都能够占有其一席之地，相比之下则不像日本那样“两极分化”比较严重。所以像SF这样有名的格斗系列无论在日本有多么红火，在老美的眼里都不过是众多同类游戏中的一款。SF2X作为SF2系列的完结篇，各方面都拥有着超高的素质，无论是系统的严谨性还是画面的喧哗程度在当时都是首屈一指的。而GBA上的“复活”作为一款移植作，除了在画面和音效上有些许不关痛痒的缩水外，其它的表现都是可圈可点。尤其是操作感上的完美移植使得掌机上忠实地再现真正的格斗游戏成为现实，利用GBA的通信对战功能与朋友进行酣战更是乐趣无穷。

推荐度：★★★★☆

GBA

黛夫·米亚自由式花样自行车2

1-2人 SPG

Dave Mirra Freestyle BMX 2

发行商：Acclaim 开发商：Full-Fat 发售日：2001.11.25



从名称上就可以知道这是一款控制特技自行车的游戏，即使没有听说过黛夫米亚这个人，也不难猜出他肯定是最杰出的特技自行车手之一。家用机版特技自行车游戏几乎没有很出色的，但是GBA版的《黛夫米亚自由式花样自行车2》和系列的第三代却非常出色。和《托尼霍克极限滑板》对比发现，不单这个游戏的名称结构和Tony Hawk's Pro Skater非常相似，游戏本身也和GBA版THPS非常接近，游戏中同样包含多位BMX高手可选，控制他们完成指定的动作可以得到积分，然后开启新的场地等等，从这些游戏要素来看，完全可以把这个游戏当作特技自行车版的THPS来玩，因为游戏只是把控制的对象由滑板变为BMX特技自行车，关卡变为适合BMX的场地，而游戏控制和动作连协方面基本一样。

推荐度：★★★★☆

GBA

高级战争2黑洞的崛起

1-4人 SLG

Advance Wars 2: Black Hole Rising

发行商：Nintendo 开发商：Intelligent Sys. 发售日：2003.6.24



《高级战争》是GBA上最出色的回合制战略游戏之一。不同于多数追求画面写实，作战武器真实的战略游戏，《高级战争》采用了色彩鲜艳的卡通造型，包括人物和各种武器都是如此，非常可爱又恰到好处，使得这种风格适合绝大多数人，不仅是亚洲玩家，在欧美这个游戏的一代号称是GBA玩家人手一份的游戏。二代相比一代，更加突出了战略游戏元素，需要玩家充分考虑地图、地形，然后制定作战方式。作为战略游戏，平衡性是非常重要的，一代游戏的高平衡性在二代中很好地延续下来，二代的战役模式比一代加强了。游戏开始时是非常简单的关卡，后面则非常有挑战。这样让玩家了解系统和兵种相克等元素，以便循序渐进地进行下去，作为较难上手的战略类游戏是难能可贵的。

推荐度：★★★★☆

天意：戴读者这是什么一种恶趣味啊。

雪人：异形的文章是厕上极品？！

GBA

1–2人 SLG

皇家骑士团外传

Tactics Ogre: The Knight of Lodis

发行商：Atlus Co.　开发商：Quest　发售日：2002.5.11



GBA版《皇家骑士团》从情节上来看，相当于SFC上的《皇家骑士团Ogre Battle saga》的外传游戏。皇骑最大的特色就是其回合制战斗和特殊的战略方式，还有其气势磅礴的故事情节。游戏中的战场地形虽然使用2D画面，却表现出了非常逼真的3 D高低地形差，而2D画面的好处是可以表现得非常精美，雨雪等效果也很逼真好看。地形的差异导致角色能力根据地形位置的不同，不同环境和气候等场地因素会有能力强弱的修正，这就是需要玩家的判断了。游戏中角色很多并且有其个性，很多角色之间有着密切的关系，并且可以用钱在商店征收或在战斗中说服各式敌人加入队伍，这就使可使用的角色极其丰富。角色种类多，职业众多，所以光是角色的升级转职系统就够玩家沉迷很长时间了。

推荐度：★★★★☆

GBA

1人 ACT

超级火枪英雄

Gunstar Super Heroes

发行商：SEGA　开发商：Treasure　发售日：2005.10.25



火爆的场景，简单的操作，爽快的战斗。这样的游戏实在是太符合老美的胃口了。凭心而论，《超级火枪英雄》在大作如云的GBA平台上并不算是一颗很耀眼的明星。但是它却凭十几年前前作的魅力而吸引了众多玩家的眼球。一款让玩家望眼欲穿的续作，玩家的怀旧情结使得游戏还没推出就在玩家的心目中占得了一席之地，再加上游戏本身的优秀素质使得玩家很容易就被游戏所感动。其实本作只能说是一款前作的加强版，许多场景和BOSS设定都跟前作极为类似，不过在故事背景上是承接前作的，而且被厂商大肆渲染，不同的难度剧情也都互不相同。稍短的流程多少有些偷工减料的嫌疑，而且游戏的整体难度也并无法让许多动作游戏达人能够满足。如果是前作的FANS，那么一定要尝试一下本作。

推荐度：★★★★

GBA

1–4人 ACT

超级马里奥A4超级马里奥兄弟3

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3

发行商/开发商：任天堂　发售日：2003.10.21



GBA上马里奥A系列的最终篇，被移植的对象是FC上的经典名作马里奥3。准确地说应该是移植自SFC的同名作品，当年的SFC版就在FC版的基础上做了一定的改良，在画面的表现上也不同日可语。虽然是二次移植，但本作还是使用了前作A1、A2的开发引擎，在画面表现上并没有太突出的表现，与前几作基本在同一水平线上。游戏仍然保持了马里奥系列一贯良好的操作手感，游戏的长度，关卡设计等仍然一如既往的出色。我想不仅是国人对本作有着强烈的感情，凡是当年沉迷过的老玩家在看到本作时一定会勾起许多当年的美好回忆。只不过在欧美玩家的眼里，对本作的评价却是在马里奥A2、A3之下的，其实就游戏本身而言真的很难将它们一分高下，唯一能解释的就是本作实在是太经典了，被复刻多了些吧……

推荐度：★★★★

GBA

1–4人 SLG

火炎纹章圣魔光石

Fire Emblem:The Sacred Stones

发行商：Nintendo　开发商：Intelligent　发售日：2001.11.09



和多数战略游戏不同,在《火炎纹章》世界里几乎没有群众演员性质的小兵。游戏中每个登场的角色几乎不是主角就是重要的配角，每个人都有着自己的故事或者与其他角色的身世联系，所以这就有很高的研究价值，而玩家当然也不会希望其中任何一个人死亡。火纹系列有自己独特的系统和世界观，像武器使用损坏系统、救出和援助功能、运输车系统、兵器和兵种相克之间的联系等等。GBA上有封印之剑、烈火之剑、圣魔光石三部火纹作品。烈火之剑的故事发生在封印之剑的十年前，增加了军师系统和影响兵种的天气变化要素，另外还有毁誉参半的十关游戏教程，最新作为圣魔光石。GBA上的三个作品人设和以往火纹系列有很大区别，尤其是战斗画面的人设变成了比较可爱的类似卡通造型。

推荐度：★★★★

我最好的朋友在我的影响下买了五本PG，寄了其中两张回函卡，居然都中了奖，为什么我没中。（高启龙）
男，16岁，上海市宝山区共康六村109号101室，200443

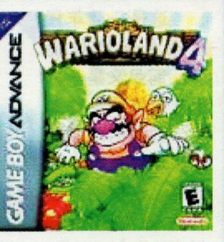
GBA

瓦里奥世界4

1人 ACT

Wario Land 4

发行商/开发商：Nintendo　发售日：2001.11.18



瓦里奥大冒险在GB上推出了三部作品，这几部作品比较突出宝石的收集，游戏中有绝赞的变身和过关方式，二代有了不死的设定，三代又有了时间设定，还有各式各样怪异的BOSS等等。这些游戏要素都不同于马里奥系列，个性的要素使这个系列的三部游戏都大受好评。GBA版的四代保持了系列良好的手感和超大的人物比例，更加强调动作要素而削弱了收集要素。动作上增加了前冲，使游戏有了更高的流畅性，更加突出ACT特点。但是由于游戏难度较低，又削弱了探索方面，并且有了HP的设定,就使得本作和系列前几作有了较大的区别。好在利用GBA的机能，游戏画面和音乐音效有了长足的进步，游戏中也有很多新的亮点，如倒计时的逃跑模式，总之本作是全新感觉的瓦里奥游戏。

推荐度：★★★★

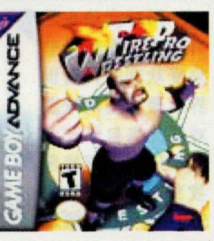
GBA

火爆职业摔跤

1–3人 SPG

Fire Pro Wrestling

发行商：Bam Entertainment　开发商：Spike　发售日：2001.6.10



提到摔跤估计大家都会想到WWE比赛，其游戏作品也有很多，含盖多个游戏平台。但是GBA上最出色的摔跤游戏却是《火爆职业摔跤》。这个游戏采用了俯视画面，很容易看清人物的位置。人物动作流畅又自然，画面表现出色。作为摔跤游戏，这个游戏中每个人物都包含多达40种动作，并且根据情况的不同按相同的键会发动不同的动作，所以游戏操作并不复杂，玩家只需掌握动作使用时机和作用即可很爽快地游戏。这样既保持了摔跤游戏的精髓，在掌机上操作也可以很爽快。游戏中摔跤手众多，并且每个摔跤手的身体各部分能力不同，可以集中攻击对手较弱的部分，直接削弱其整体能力。游戏中还包括多种摔跤比赛方式，比如一对一、二对二、障碍赛等，总之游戏各方面都很出色。

推荐度：★★★★

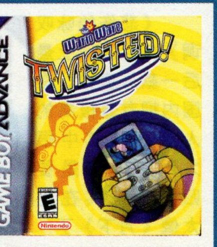
GBA

回转瓦里奥制造

1人 PUZ

WarioWare: Twisted!

发行商/开发商：任天堂　发售日：2005.03.23



《瓦里奥制造》的成功，也伴随着瓦里奥这位大明星的迅速窜红。老任当然不会放过这块肥肉，想方设法在其身上大做文章。在前作推出2年之后一款崭新创意的作品再次登陆GBA平台。《瓦里奥制造》的成功在于它准确的定位以及诙谐搞笑的风格。而《回转瓦里奥》则表现出厂商丰富的想象力以及崭新的创意。本作在玩法上与前作类似，仍然还是由众多的小MINI游戏集合而成，使玩家在非常轻松的氛围下就可以进行游戏。本作的卖点就是在于它的“旋转”上，内置回转感应器的专用卡带可以使玩家通过旋转手中的机器来与游戏进行互动，而游戏中所有的MINI游戏又都全部要通过旋转来完成，玩家可以不断挑战来提高自己的记录。这样新颖的玩法也只有在老任的主机上才能体验得到吧。

推荐度：★★★★

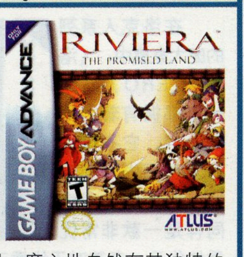
GBA

约束之地 Riviera

1人 RPG

Riviera: The Promised Land

发行商：Atlus　开发商：Sting　发售日：2005.06.28



说实话，很难想象本作竟然能够在北美有如此之高的评价。传统的日式RPG向来无法讨好欧美玩家，本作作为一款标准的日式RPG能够在美版游戏TOP100中占得一席之地自然有其独特的魅力。作为一款移植自WSC的游戏，本作在画面、音效等方面有了非常大的提高。游戏的画面非常养眼，战斗时各种攻击、魔法等效果也都异常的华丽。只不过游戏的移动系统和战斗系统都相当的另类，与传统RPG的差别非常大。本作的故事背景是设定在一场惊天动地的魔神战争之后，厚重的世界观加上个性各异的角色，以及夹杂上中间的爱恨情仇，组成一部犹如诗史般的游戏。虽然本作与GBA上的一线RPG还有些许差距，但作为一个刚刚起步的全新系列来说，已经很不错了。没有玩过本作的玩家可千万不要错过！

推荐度：★★★★

翔武：生死有命，富贵在天。
暗凌：好运来了挡也挡不住的。

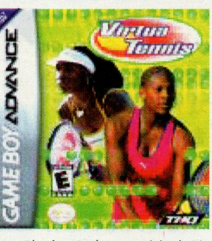
GBA

VR网球

1-4人 SPG

Virtua Tennis

发行商：THQ　开发商：Altron　发售日：2002.10.08



网球运动在西方国家一直都是非常受欢迎的，而世界上最好的网球游戏却是来自于一个日本厂商，那就是我们非常熟悉的SEGA。VR网球本来是一款街机游戏，因为大受欢迎而被移植到家用机平台。这个GBA版虽然标榜着VR网球，但却不是SEGA亲自开发的，从游戏的像滑冰一样的操作感上就能看得出来。鉴于GBA的机能实在有限，游戏在画面的表现上只能模仿个大概，而球的轨迹和落点也相当的匪夷所思。还好请来了威廉姆斯姐妹为游戏增添了不少的人气，清晰可辩的人语以及还算真实的赛场气氛也算是游戏的卖点之一。家用机版的各种模式都被收录其中，尤其是世界巡回模式的加入，大大地增加了游戏的耐玩度，玩家可以育成自己创造的角色向世界排名第一的位置发起挑战吧！

推荐度：★★★★

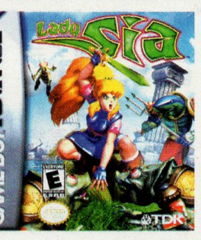
GBA

女神战士・西雅

1人 ACT

Lady Sia

发行商：TDK Mediactive　开发商：RFX Interactive　发售日：2001.10.15



这是一款年代比较久远的作品了，而且又是一款标准的美式动作游戏，国内的玩家估计对本作并不是很了解。在拥有大量优秀动作游戏的GBA平台上，这样的一款游戏竟然也能挤进前100名，对于国人来说也许多少有些匪夷所思，但如果仔细玩过的话就会发觉游戏还是有很多亮点的。首先游戏的画面表现非常靓丽，在GBA刚刚发售不久就可以制作出如此精美的画面不得不让人惊叹，犹如陷身于动画中的卡通世界让人流连忘返，同时游戏的BGM也十分优秀，极为耐听。游戏的操作感实在是不敢恭维，这似乎是美式游戏的通病，但主角的动作却异常的丰富，而且操作简单玩家很容易接受。游戏的主要目的就是控制我们的女神战士——西雅去营救被绑架的善良的村民，丰富的关卡设计也为游戏增色不少。

推荐度：★★★★

GBA

洛克人ZERO2

1-2人 ACT

Mega Man Zero 2

发行商/开发商：CAPCOM　发售日：2003.10.14



在洛克人系列的庞大家族中，《洛克人ZERO》系列一直都拥有着很高的人气，它不仅在日本和国内大受欢迎，在美国人眼中同样是一款非常优秀的作品。老美对于优秀动作游戏的衡量标准其中很重要的一点就是一定要难，而且还必须要具有丰富的动作和灵活多变的关卡设定，《洛克人ZERO2》就是此类游戏的典范！丰富的动作要素加上流畅爽快的战斗模式。相比洛克人正统系列中主角略显死板的造型，ZERO帅气的外表和动作更能吸引玩家的注意。在整个系列中ZERO2的难度应该是最大的，精灵收集系统更是系列之最高。玩家甚至还可以将BOSS的技能抢夺过来自己使用。本作的时间设定是在前作的一年之后，游戏中丰富的剧情介绍同样是吸引玩家的一个重要因素。

推荐度：★★★★

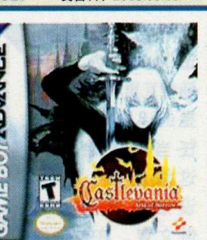
GBA

恶魔城悲伤的咏叹调

1-2人 ACT

Castlevania: Aria of Sorrow

发行商：KONAMI　开发商：KCET　发售日：2003.03.06



《悲伤的咏叹调》作为GBA上最后一款恶魔城，在国内拥有着极高的人气，这其中很大程度上还是要归结于它实在是太像《月下》了！游戏的画面表现异常的华丽，攻击或释放魔法时所产生的各种特效让人眼花缭乱，以GBA的机能能够拥有这样的画面表现实属不易。比较遗憾的是本作的BGM水准较前两作有比较大的退步,不能让人满意。本作中主人公终于摆脱了鞭子的宿命，可以使用更多外形各异的武器，吸魂系统是本作的一大亮点，增加了游戏收集的乐趣。也许在国人的眼中本作的确是GBA上恶魔城的最终形态。但是过短的流程和偏低的难度却无法让欧美玩家满意，这也可能是东西方游戏风化的差异吧。相比之下画面最差而难度最高的“月轮”却有着截然相反的评价。

推荐度：★★★★

每天晚上与游戏中的敌人们苦战感受战争的快感，大学生活就是如此美好。（胡波）
男，18岁，北京市朝阳区建外庆丰闸前街24号，100022

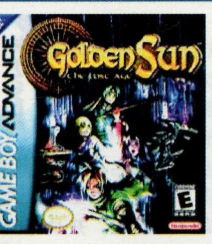
GBA

黄金太阳失落的时代

1人 RPG

Golden Sun: The Lost Age

发行商：任天堂　开发商：Camelot　发售日：2003.04.14



《黄金太阳》系列在国人的心中地位绝对是不可动摇，自系列第一作发售以来各种褒赞之词就络绎不绝地套在这个游戏的身上。作为一款标准的日式RPG，欧美玩家接受起来还是有些困难，这也是欧美玩家对本作的评价与在日本或国内比较大差异的一个重要原因。本作的故事承接着前作，并且可以通过密码来继承前作的记录。游戏的画面表现依然保持着超高的水准，气势磅礴的BGM极具震撼。动人曲折的故事情节配合人物自然丰富的表情符号，让玩家可以很自然地融入到游戏的氛围中去。各种系统更加成熟平衡。游戏的迷宫设计复杂却不失乐趣，其中有大量设计巧妙的机关与人物之间的特殊技能相辅相成。玩家可以充分享受到探险的乐趣，能够在掌机上玩到如此优秀的RPG的确是掌机玩家的福分。

推荐度：★★★★

GBA

梦幻之星合集

1人 RPG

Phantasy Star Collection

发行商：THQ　开发商：Digital Eclipse　发售日：2002.11.24

到底有多少国人会记起GBA上还有这样一款合集游戏实在是很难说，梦幻之星（PS）能够在国内成为话题作还是依靠“PS4千年纪的终结”和后来的网络游戏PSO，而真正体验过前几作PS的人绝对是凤毛麟角。当年SEGA为了对抗任天堂而耗巨资希望能够自主开发出一款足以抵抗DQ和FF的RPG，也就是PS系列。但直到系列的第四作才显示出大作的风范，虽然MD完败在SFC的手下，但MD却凭借其平台上众多风格硬朗的作品在北美市场依然抢占了不少的市场。PS系列在欧美玩家的心目中自然会有比较重要的位置，这个合集中包括的三作PS用现在的眼光看无论是画面还是系统都幼稚得可笑，但就这样的一款游戏却也得到了欧美玩家的青睐，看来他们也有严重的怀旧情节啊……

推荐度：★★★★

GBA

银河战士·融合

1人 ACT

Metroid Fusion

发行商：任天堂　开发商：Sci-Fi Action Adventure　发售日：2002.11.17



作为银河战士系列的正统系列，《融合》与前作SFC上的《超级银河战士》竟然相隔了8年才发售，但游戏的故事情节仍然紧接着前作。因为GBA按键数量的关系，本作在操作上进行了一定的简化，相应的解谜成分也得到了弱化。反之则强调了游戏的动作性,但战斗时的爽快感欠佳，手感也只能说是一般。银河战士系列一直以来都以高难度和众多的解谜成分而闻名于业界，尤其在日本本土人气非常之高。备受国人喜爱的“恶魔城”系列最早也是模仿银河战士的游戏模式。游戏的主角萨姆丝作为一名女性却拥有着远超常人的能力，游戏虽然表面上看起来非常西方化，但骨子里却是纯日式的游戏，拥有厚重、完整的世界观以及数量众多的隐藏要素，难怪老美会更喜欢直接一些的恶魔城系列。

推荐度：★★★★

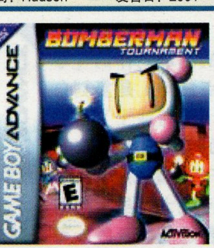
GBA

炸弹人锦标赛

1-4人 ACT

Bomberman Tournament

发行商：Activision　开发商：Hudson　发售日：2001



作为一款起源于FC平台的庞大系列。炸弹人系列的魅力一直以来都是来自于它的多人对战，无论是什么机种，无论是哪款作品，只要是找上几个朋友就可以完成一场充满笑声的战斗。本作是在GBA刚推出后不久发售的。游戏中虽然包含了一个类似于RPG的冒险模式，但无论在系统还是画面表现上都显得非常幼稚。显然游戏的主体仍然还是它的对战模式。虽然炸弹人系列随着系列的不断推出系统也在逐渐的完善，但游戏的基本模式早在游戏1代时就已经固定下来。同CUP对战时可能还会有些无聊，但如果可以利用到游戏的一卡多人功能实现四人对战，那就完全不一样了。各种突发事件以及同伴之间的协力以及互相陷害都可以在游戏中实现。这是一款非常适合掌机平台的休闲游戏，强烈推荐！

推荐度：★★★★

游戏的生命不会消亡，只要我还爱她。（陈晓东）
男，25岁，江苏常熟市新闸镇庆丰村委陈钟顾52号，213012

GBA

竞速赛车A

1-4人 RAC

Racing Gears Advance

发行商/开发商：Orbital　发售日：2005.02.08



又是一款国人所不熟悉的作品。作为一款赛车游戏，本作没有华丽真实的竞技画面，也没有采用一般竞速游戏所普遍采用的追尾视角，而是以俯视视角进行游戏。（这让笔者自然联想到FC上的火箭车……）游戏既没有真实竞速时的紧张感，又没有火爆的场面。以这样的视角进行游戏，真实的驾驶感当然也无从谈起，因为道路非常狭窄，而且弯路奇多。所以在驾驶时除非有非常高的稳定性，否则很容易因为碰壁而减速，让游戏的爽快感大打折扣。游戏中车辆选择是跟着驾驶者走的，车辆之间有性能上的差异，但在实际游戏中感觉并不是很明显。玩家可以通过车辆改造来增加自己爱车的性能，其中的可选零件还算丰富，如果能够在比赛中胜出就可以用获得的奖金来完善自己的爱车了。

推荐度：★★★☆

GBA

洛克人EXE 5

1人 ARPG

Mega Man Battle Network 5

发行商/开发商：Capcom　发售日：2001.10.30



洛克人作为Capcom的经典游戏人物，自然受到重视。其游戏作品虽不像马里奥那样著名，但是其涉及到的类型也是非常多的，并且各种类型的游戏都很出色。洛克人进入RPG游戏就是这个洛克人EXE系列，美版名称为Mega Man Battle Network。从名称上可以看出，游戏的世界非常科幻，主角进入各式网络进行战斗获得能力，也可以在商店购物升级能力。这个系列刚出现时普遍认为它是模仿口袋妖怪的作品，但是随着系列作品的增多，游戏形成了自己的风格。它的战斗系统很优秀，并且很独特。角色在规定大小的场地中用各式芯片组合，或者像经典洛克人那样直接手动攻击对手。完全有别于传统ARPG，收集和整理芯片很像纸牌游戏。游戏中角色众多，场景有特色，难得的佳作。

推荐度：★★★☆

GBA

银河战士·零点任务

1人 ACT

Metroid: Zero Mission

发行商/开发商：任天堂　发售日：2004



利用《融合》的引擎制作的《零点任务》是复刻自《银河战士》系列的首部作品。当年FC磁碟机版的《银河战士》虽然拥有着超高的素质，可是简陋的画面效果以及可以用“恶劣”来形容的操作感，让许多玩家都与其失之交臂。如今重新制作的《零点任务》终于可以让大家重温这款经典作品。画面上大幅度增强当然无可厚非，操作感的改善以及更多友善的设定使游戏的整体完成度大大的增强。银河战士的精髓在于它海量的机关设置，在广大的地图中潜伏着无数的隐藏要素。虽然通关并不是一件很困难的事情，但如果想100%通关就绝非朝夕之间可以完成的。游戏通关一遍就会出现一个隐藏模式，在其中可以“完美”体验当年FC版的原作。玩家在怀念之余不得不感叹技术的进步。

推荐度：★★★☆

GBA

格斗之王EX2

1-2人 FTG

King of Fighters EX2: Howling Blood

发行商：Atlus Co.　开发商：Marvelous　发售日：2003.12.11



虽然有NGP/NGPC上口碑不错的KOF在先，但真正可以被称为掌机上KOF还要说是本作EX2。相比在GBA上EX1，本作的确是有了脱胎换骨的变化。以街机版的KOF2000为蓝本，在画面，音效以及操作感上都得到了长足的进步。尤其是在打击判定上，已经十分接近于街机版。EX2在画面的发色上较街机版还是有些差距的，人物比例也要略小。但是加入的原创场景相当的引人注目。虽然因为GBA卡带容量限制，游戏删减了许多角色和人语，但全新角色的加入一定程度上弥补了这点缺点。更重要的是厂商对新角色也进行了仔细的刻画，并没有敷衍了事。与街机版相同，本作也引入了援助攻击系统，相比前作简直是鸡肋的援助设定，本作中得到了明显的进化，各种需要依靠援助才能完成的连续技都可以在掌机中实现。

推荐度：★★★☆

有同学说我就会拿个游戏机按呀按，当天我就当他面把GBA拆了又拼好……（肖瑞施）
男，15岁，湖南省长沙市长沙县财政局龚小燕转肖瑞施收，410100

GBA

KONAMI街机游戏合集

1-2人 合集

Konami Collector's Series: Arcade Advanced

发行商：KONAMI　开发商：KCEA　发售日：2002.03.21



以现在国内的掌机玩家的年龄层，其实绝大部分都很难体会到本作的魅力，用现在的眼光看，这个合集中包含的6款街机游戏只能用粗糙和简陋来形容。但是在当时孩子的眼中，那是多么的精彩和有趣的游戏世界啊。当年需要花"一大笔"钱才能爽上一把的游戏，如今竟然可以在手掌仅仅利用一台掌机就可以随意体验，这样的感触只有经历过当年那份感动的人才能拥有。虽然合集中的几款游戏大部分都有FC的移植版，但都有部分的缩水和改动，能够体验到真正街机版原作的玩家还是少数，尤其是当年在国内被称为老四强之一的《绿色兵团》，在国内有着极高的人气，许多大叔级的人甚至玩过本作。虽然有些意外，但是既然本作能够被欧美玩家所认同，再次证明了老美严重的怀旧情结。

推荐度：★★★☆

GBA

蜘蛛侠未知的威胁

1人 ACT

Spider-Man: Mysterio's Menace

发行商：Activision　开发商：Vicarious Visions　发售日：2001.09.19



蜘蛛侠是美国的著名漫画英雄，曾经N次被搬上游戏或影视的舞台。欧美玩家对其的狂热程度多年不减。作为一款在GBA初期推出的游戏，本作在画面的表现上极为优秀，虽然是以2D卷轴的形式进行游戏，但游戏中出现人物都是以写实的风格绘制的，游戏中角色的动作极为流畅，蜘蛛侠拥有丰富的技能，利用它们可以高速穿梭于高楼大厦之间或者是捆住敌人。而相对的敌人的攻击手段也很丰富，并且颇难应付。虽然游戏到后期的关卡设计略显单调，但相比较近期发售的卡通画风的"终极蜘蛛侠"，本作在完成度以及难度上显然要高出一个档次，在搜集要素上也更加丰富。如果你是一名蜘蛛侠的忠实FANS，那么一定要试试本作，能够在掌机上体验到如此优秀的蜘蛛侠游戏实属不易。

推荐度：★★★☆

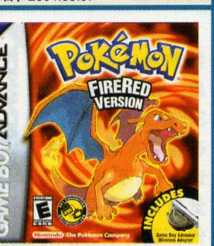
GBA

口袋妖怪火红

1-5人 RPG

Pokemon FireRed Version

发行商/开发商：任天堂　发售日：2004.09.07



《口袋妖怪》的旋风席卷全球，只要一有新作品发售，全世界的玩家都会为之欢呼雀跃。本作是以口袋妖怪早期的两个版本为基础复刻的，不过与其说是复刻倒不如说是重新制作，因为这次绝非单纯的移植而已，虽然故事依然是从经典的挑选精灵开始，但游戏各方面都有了翻天覆地的变化，完全可以看作是一款全新的作品。画面就和原作不是一个级别的，毕竟是一个GB一个是GBA，这也是改变最大的一个方面，另外本作还追加了很多全新的要素，比如妖怪图鉴就更为细致地记录下小精灵的各项数据和资料，以便于掌握它们的习性和出没地，新增的小游戏也是那么的简单好玩。欧美的玩家对口袋妖怪的评价虽然不及日本和国内，但狂热程度丝毫不逊于亚洲玩家，因此本作的上榜也是情理之中的事。

推荐度：★★★☆

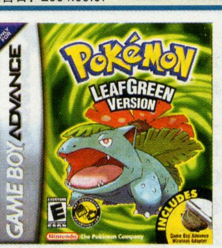
GBA

口袋妖怪叶绿

1-5人 RPG

Pokemon LeafGreen Version

发行商/开发商：任天堂　发售日：2004.09.07



与"火红"相同，"叶绿"同样是翻炒旧作的冷饭，不过在画面方面利用GBA的性能将原作演绎到全新的层面。虽然故事依然是从经典的挑选精灵开始，但游戏各方面都有了翻天覆地的变化，完全可以看作是一款全新作品。另外本作还追加了很多全新的要素，让玩家可以耳目一新。口袋妖怪作为一款集收集、育成、交换为一体的代表性作品，自发售以来就在世界各地刮起一股口袋旋风。看似简单粗糙的游戏却在其中包涵着海量的要素以及无限的游戏性。从游戏衍生而出的各种相关的漫画、动画等周边产品也因此而为厂商带来了巨额的利益。一时间甚至在世界范围内出现一种社会现象。欧美玩家对于口袋妖怪同样非常痴迷，这样一款标准的日式游戏也能取得如此的成绩在业界也的确是凤毛麟角。

推荐度：★★★☆

前不久神六上天，安全返航，我很高兴。今天买到新的《PG》更是喜上加喜。（吕圣卿）
男，16岁，浙江省新昌县城关镇天鸿广场C幢161室，312500

GBA

1-4人 ACT

索尼克Advance3

Sonic Advance 3

发行商：THQ 开发商：Sonic Team 发售日：2004.06.07



自从SEGA退出了硬件市场的争夺，其招牌游戏系列就越发显得人气不足。可以说《索尼克》做到今天这个份上，2D版基本上已经是黔驴技穷，没有什么新鲜的东西可以使玩家有将其仔细品味的欲望。作为Sonic Team在GBA平台上推出的《索尼克》系列的最新作，并没有太多能够吸引玩家眼球的地方。一直以来《索尼克》系列的卖点都是在于它高速运动的爽快感上，配合复杂的关卡设计，可以自由发挥玩家的想象力，几乎每个人都拥有属于自己的一条独特线路。但是因为游戏的速度过快，所以细节方面顾及起来就比较困难，无法像马里奥系列那样可以花心思在挖掘隐藏要素上。当然这也是索尼克系列自己的特点。曾经可以与《马里奥》系列不相伯仲的《索尼克》看来只有走3D路线才能有所突破。

推荐度：★★★☆

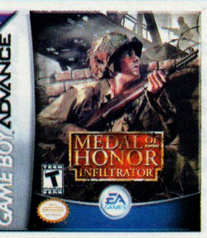
GBA

1-2人 ACT

荣誉勋章渗入者

Medal of Honor Infiltrator

发行商：EA Games 开发商：Netherock 发售日：2003.11.17



战争永远是人们心底的痛，人们在反省战争的同时，又同时希望可以享受到战争带给人的刺激。而拥有最强互动性的电子游戏正是让人们体验战争的最好方式。EA制作的荣誉勋章系列一直以来都是战争题材游戏的代表，其家用机版的系列作品表现大家有目共睹。尤其是在气氛的渲染以及真实的还原度上都有杰出的表现。但是这个GBA版因为机能的限制在画面上无法表现出战场上穿梭于枪林弹雨的场面，但是背景BGM仍然非常的优秀，体现出战场上那种生死一念之间的感觉。因为游戏中所有的人物都变成Q版，真实度也大大的降低，战争的残酷性也很难表现出来。比起一般的俯视2D射击游戏，本作在手感和关卡设计上还是有一定优势的。关卡之间穿插的黑白真实战争影像也比较有看头。

推荐度：★★★☆

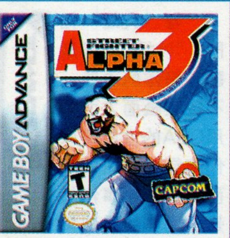
GBA

1-2人 FTG

街头霸王ZERO3 UP

Street Fighter Alpha 3

发行商：Capcom 开发商：Crawfish Int. 发售日：2002.12.01



《SF2X复活》的完胜大大增强了厂商往掌机上移植格斗游戏的信心。神奇厂商CAPCOM总是可以创造出某些奇迹，没想到像SFZERO3这样的游戏都可以近乎完美地移植到GBA平台上。想想与GBA机能相近的SFC，当年移植SFZERO2时也需要搭载特殊芯片才能勉强运行，并且还是以牺牲残像数量为代价。而本作在画面的表现上缩水现象并不严重，只是人物比例较街机版稍小，在流畅度方面完全没有问题。可能因为卡带容量的限制，游戏的BMG和人语被大幅度简化，让人感觉多少有些不爽，但海量的可使用角色表现出厂商的诚意。因为是作品的最新移植作，本作在平衡度上也做了细微的调整，使其成为了所有版本中平衡度最高的一作，仅凭这一点就足以证明本作的价值了。

推荐度：★★★☆

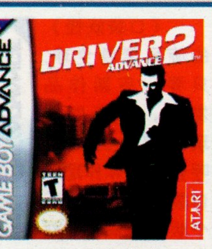
GBA

1-4人 ACT

车手2Advance

Driver 2 Advance

发行商：Atari 开发商：Sennari Int. 发售日：2002.10.22



GBA上最强黑帮游戏非车手2莫属。相比之下，近3年后发售的车手3在各个方面都是大退步，不仅在视觉效果上还不如2代，连游戏的系统都改得一团糟。2代利用了GBA的旋转功能以及3D建模的车辆实现了一个还算美观的虚拟城市，虽然画面中充斥着马赛克和纸片一样的小人，但因为游戏80%以上的时间都是在车上度过的，整个游戏过程中都不会感觉有太多的异样。最重要的是游戏的系统完全移植自家用机，并且相当成熟。故事流程紧凑并且相当吸引人，不同的任务与剧情紧密相连，并且都有其各自不同的玩法，唯一的缺憾就是任务类型稍显单调。本作讲述的是2名警察潜入黑帮内部并且最终将恶势力全部根除的故事。其中要跨越不同的城市，剧情曲折惊险，给人印象极其深刻。

推荐度：★★★☆

昨日买彩票中了300元，这次再中个PSP！爽！（黄海华）
男，23岁，江苏省启东市北新镇年治村一组，226221

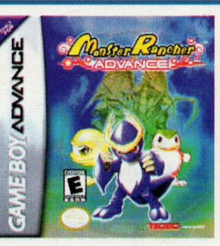
GBA

怪物农场Advance

1人 SLG

Monster Rancher Advance

发行商/开发商：TECMO　发售日：2001.11.28



有《口袋妖怪》在先，本作就“理所当然”地被埋没在浩瀚的GBA软件群中。其实《怪物农场》系列最早是PS平台上的一款育成游戏，因为《口袋妖怪》的狂潮席卷整个北美，一种集收集、育成、交换于一体的游戏形式开始流行于市面。玩家可以在收集怪物的过程中、与未知怪物的激烈战斗中、还有在广阔的世界冒险的旅途中体验到非同一般的乐趣。只是在很短的时间内“怪物育成”类游戏就迅速窜红起来。TECMO当然不会放过掌机上这个最为适合的平台，迅速地推出了只属于GBA的《怪物农场Advance》。游戏中主角作为一名经验丰富的农场主在一对兄妹的帮助下将去管理一个怪物农场。玩家需要通过各种方式训练养成怪物，并参加各种比赛来赢得奖金，以此来扩大农场。

推荐度：★★★☆

GBA

快打旋风one

1-2人 ACT

Final Fight One

发行商/开发商：Capcom　发售日：2001.09.26



稍有些游龄的玩家对本作都不会陌生。在上个世纪80年代，CAPCOM曾经推出过数款横版动作街机游戏。这些被国内玩家所熟知的经典作品即使现在仍然还会有许多人会利用模拟器拿出来重温一下。而快打旋风系列则是CAPCOM旗下的最早成名的一款作品。本作是在GBA刚刚面世时发售的，当时GBA上的原创软件还很少，本作的出现一是弥补软件上的空缺，还有就是展现GBA的机能。虽然现在看来本作的画面可能比较幼稚，但在当时绝对可以用“震撼”二字来形容。游戏的操作感相当好，几乎与街机版完全相同，当年CAPCOM游戏中许多固定要素都能在本作中找到它们的影子，例如“打击背包”、“夺取敌人武器”、“版边封拳”等等，而且游戏还支持双人共同作战，实在是街机迷怀旧用的好游戏。

推荐度：★★★☆

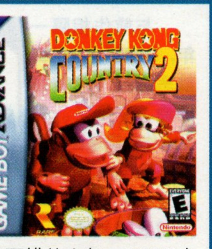
GBA

超级大金刚2

1-2人 ACT

Donkey Kong Country 2

发行商：任天堂　开发商：Rare　发售日：2004.11.15



GBA这个平台很大程度上就是为了老任方便为自己SFC时代的家用机游戏炒冷饭用的。本作移植自SFC版的同名作品，大金刚作为老任的招牌明星在世界范围内都有着不错的人气。RARE小组虽然向来都是慢功出细活，但其游戏素质一直都是业界的顶极水准。GBA版的本作虽然在画面上达不到SFC的水准，但手感以及隐藏要素等方面都做到了完全的移植。玩家需要控制迪迪和迪克茜遨游在大金刚美妙神奇的世界中。许多关卡都要灵活运动到两个人各自的特点才能通过。大金刚系列一直都是一款慢热型的游戏，开始上手时一般人都会觉得很沉闷，但时间长了就会感受到游戏的魅力。巧夺天工的关卡设计以及海量隐藏要素的收集是游戏的最大卖点。虽然是经典作品，但冷饭吃起来还是有些乏味。

推荐度：★★★☆

GBA

合金弹头Advance

1人 ACT

Metal Slug Advance

发行商：SNK　开发商：SNK Playmore　发售日：2004.12.02



SNK旗下的诸多作品在世界范围内都拥有极高的人气。国内更是拥有大量的SNK FANS。北美玩家对SNK的街机作品一直口碑不错。经过N次的延期后，《合金弹头》终于“难产”到GBA平台。作为SNK在街机市场一颗重要砝码，合金弹头系列无论在游戏的素质还是玩家的口碑都非常不错。虽然SNK社内的一些变故使得SNK旗下的许多名作都受到了一些波及，但在世界范围内仍然还有数量众多的SNK游戏的死忠。本作是在NGPC版的合金弹头的基础上制作的，增加了血槽的设定，游戏中要素收集占了很大的比重。这也是和街机版最大的区别。游戏在画面和音效的表现上趋近于完美，已经十分接近于街机版的效果。但限于GBA卡带容量过小的瓶颈，游戏的可选角色只有两名，多少有些遗憾吧。

推荐度：★★★☆

吃着咸菜，玩着手中的神游SP，心中感叹“真是等价交换”啊。（马文斌）
男，19岁，天津市西青区西青道269号天津交通职业学院经05级报关10班，300110

GBA

洛克人ZERO3

1人 ACT

Mega Man Zero 3

发行商/开发商：CAPCOM　发售日：2004.10.05



著名的《洛克人ZERO》系列的第三作，作为一款以爽快感和高难度著称的动作游戏系列，本作继承了系列的优点。游戏在画面等外在表现上仍然非常出色。流畅的游戏画面和富有动态的角色动作让人爱不释手。相比前作，ZERO3在系统上做了诸多调整，可能为了照顾更多的动作游戏苦手，本作在难度上也适当地降低了一些，在国内《洛克人ZERO》系列一直都是一些动作游戏达人挑战顶极纪录的目标。其中诞生了许多让人膛目结舌的记录和影像。如今系列已经推出到第四作，而ZERO身亡的结局可能预示着这个系列即将完结的命运。欧美玩家向来都喜欢高难度的游戏，洛克人系列自然也在其中，相比正统系列略显呆板的画面，ZERO系列华丽的画面以及引人入胜的剧情更能吸引玩家。

推荐度：★★★☆

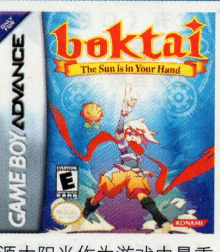
GBA

我们的太阳

1–4人 ACT

Boktai: The Sun Is in Your Hand

发行商：KONAMI　开发商：KCEJ　发售日：2003.09.16



如果不是掌机就不会出现这样一款另类个性的作品，而能够玩出这种把戏的，除了任天堂，也就只有小岛桑了！这是一款相当有创意的游戏，把玩家身边最常见的自然资源太阳光作为游戏中最重要的元素，不得不佩服小岛桑的想象力。光线感应器和内置真实时钟系统使得玩家身边的环境真实地反映到游戏中。游戏中收录了大量合金装备的要素。阳光的强弱关系到太阳枪的能量大小，敌人的活动规律又会和白天夜晚有关，游戏中的环境以及一些谜题设计也都是和阳光有着密切的关系，甚至一些细微的变化都不放过。这不愧是小岛的游戏，这种以前所没有的东西正是我们所需要的，正是如今这个大炒冷饭的业界所缺少的，无论游戏本身的素质怎样，就因为它的另类和创意我们就应该给予它足够的掌声！

推荐度：★★★☆

GBA

伊登战机2

1人 STG

Iridion II

发行商：Majesco Games　开发商：Shin'en　发售日：2003.03.29



因为机能等的限制，掌机平台一直都没有出色的STG游戏，本作的推出一定程度地弥补了这个缺憾。作为一款纵版的STG游戏，伊登战机2是系列在GBA上推出的第二作，本系列在画面的表现上一直有着非常优异的表现。全3D的画面下进行游戏也没有丝毫的拖慢，不得不赞一下厂商的技术力。相比著名的《宇宙巡航机》在GBA平台的表现，本作的画面上明显要高出一筹。作为一款STG游戏，本作具备了相当高的素质，可选用的武器种类相当丰富，并且每种武器还具有升级系统。场景因为机能的限制还是偏小了一些。同屏显示的子弹和敌人的数量也没有街机上的射击游戏那么密集，爽快感和难度都稍微差了一些。不过作为一款掌机上的飞行射击游戏，又是完全3D的场景和机体，完全可以接受了。

推荐度：★★★☆

GBA

恶魔城白夜协奏曲

1人 ACT

Castlevania: Harmony of Dissonance

发行商：KONAMI　开发商：KCET　发售日：2002.09.16



与前作相隔一年，GBA平台上第二款恶魔城《白夜协奏曲》登场了。初见本作的确是让人眼前一亮，相比前作略显呆板的画面，本作明显精美许多，大幅度增加的发色数使得游戏看上去终于不是那么灰蒙蒙的了。但是在BGM的水准上，与前作相比差得真不是一点半点，多少让人感到一些失望。主角吸血鬼猎人贝尔梦特的动作相当的帅气，各种残像以及光影效果也非常华丽。与前作相同，本作的主人公还是只能使用鞭子作为武器。原创的魔书系统比较有趣，可以与副武器进行结合，这样就可以组成出种类非常多的魔法攻击。与著名的《月下》相似，本作中也存在着一个里之恶魔城，大幅度增加了玩家可以探索的场景。本作无论在国内还是欧美都只获得了很中庸的评价，并没有太多出彩的地方。

推荐度：★★★☆

回想自己的第一次中奖，那感觉还真难找回来呢！（严文）
男，12岁，贵州贵阳云岩区普陀路虎门巷1号米店公厕对门，550001

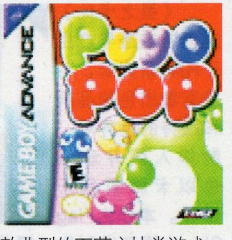
GBA

魔法气泡

1-4人 Puz

Puyo Pop

发行商：THQ　开发商：Sonic Team　发售日：2002.2.11



《魔法气泡（puyo puyo）》作为一款已经诞生十多年的经典游戏，相信大家都不会陌生吧。作为PUZ游戏，《魔法气泡》本身并没有什么奇特的地方，它还是一款典型的下落方块类游戏，玩法自然不会复杂。在游戏中玩家控制几 个连在一起的可爱的小泡泡下落到屏幕底部区域，3个以上颜色相同的泡泡连在一起就可以消去。这个游戏的GBA版本有四个模式，经典的单人模式，就是类似街机版本的玩家和电脑控制的角色对战的过关玩法，双方可以互相攻击。对战中一次消去自己这边的泡泡越多，就可以给对手下落越多的阻碍泡泡。除了单人模式，游戏中还有联机的双人和多人模式和无止境模式。众多的游戏模式，无论是独自休闲进行单机游戏或是和朋友进行联机对战都充满了乐趣。

推荐度：★★★☆

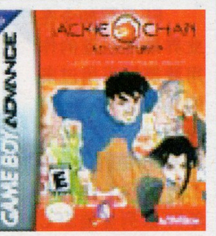
GBA

成龙冒险

1人 ACT

Jackie Chan Adventures

发行商： Activision　开发商：Torus Games　发售日：2001.11.06



世界级动作明星成龙的功夫片电影有很多部，以他的形象为主角制作的游戏也有很多，比如早期的《成龙过关》这个游戏。可是你知道《成龙》有部动画片吗？这个动画连续剧看过的人应该比较少了。动画片里的男主角当然就是成龙，故事讲的是成龙作为考古学家和他的侄女Jade在世界各地收集一种神奇的动物魔法图。这些图的威力巨大，所以不能落到坏人手里，危害人类。根据这个动画片改编的游戏就是这个动作过关游戏《成龙大冒险》，游戏总共10个关卡，玩家控制成龙奔走其中干掉各式敌人，获得动物图案。当成龙得到动物图后，可以学会新的动作或特殊技能，游戏的手感极佳，并且招式众多。游戏的关卡流畅，并且难度合理，加上动听的音乐，这款游戏绝对可以和快打旋风系列媲美。

推荐度：★★★☆

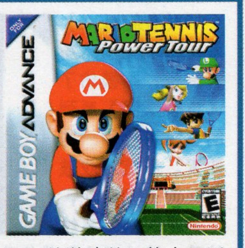
GBA

马里奥网球

1-4人 SPG

Mario Tennis: Power Tour

发行商：任天堂　开发商：Camelot　发售日：2005.12.05



虽然冠于任天堂之名，并且游戏中出现的人物也都是老任旗下的当红明星，但游戏的实际开发商却是在GBA玩家群中有相当威望的，制作《黄金太阳》的小组Gamelot。从游戏的风格中可以很清楚地感觉到。虽然这是一款运动游戏，但却增加了许多RPG和育成要素。玩家需要控制角色在冒险的过程中不断地磨练自己，并且与熟悉的马里奥、碧奇等角色进行网球比赛，打到后期还会出现隐藏角色。虽然不是写真的运动游戏，但却不失严谨，甚至游戏中会有专门的教程来指导玩家学习网球运动的规则。本作最大的特点就是大幅度简化了运动游戏中复杂的操作，让玩家在很轻松的氛围下也可以轻松享受到爽快刺激的比赛乐趣。游戏还支持4人联机对战，实在是GBA上不可多得的“群乐型”游戏。

推荐度：★★★☆

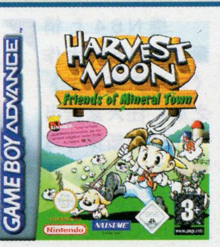
GBA

牧场物语矿石镇的伙伴们

1人 RPG

Harvest Moon: Friends of Mineral Town

发行商/开发商：Natsume　发售日：2003.11.17



在国内和日本人气如此之高的系列作品在北美玩家眼中看来也是不过如此。本作作为GBA上牧场系列的首作，各方面都拥有着相当高的素质。自从掌机在国内普及之后，牧场系列就一直深收国内玩家的好评，究其原因还是在于它可爱的人设，温馨的环境以及众多的可挖掘要素。但是在欧美玩家眼中，牧场的影响力就要差不少，首先牧场系列中日式的Q版造型就很难博得老美认可。文化和环境上的差异也会间接影响玩家对一款游戏的评价。这种慢热型的游戏对于追求感官刺激以及游戏爽快感的欧美玩家来说，接受起来还是有些困难，他们很难会花费大量时间在这“平庸”的生活中。不过如果真的可以醉心于牧场中犹如世外桃源般的世界，任谁都会对其爱不释手，要不然怎么会有那么多的FANS呢！

推荐度：★★★☆

玩掌机当然要买《PG》，不然你会后悔一世。（谭志轩）
男，15岁，广东省四会市沙尾一路十九巷6号，526200

GBA

最终幻想4 Advance

1人 RPG

Final Fantasy IV Advance

发行商：任天堂　开发商：Square Enix　发售日：2005.12.12



FF系列如今在业界举足轻重的作用我想就不用过多的重复了吧，各种美誉之词恨不得都要扣在它的身上。《FF4》作为当年FF系列登陆SFC的第一作，主机的更新换代带来的是画质音效等方面的飞跃，本作也因此成为许多资深玩家当年茶余饭后调侃的话题。近十年时间里本作又经历过数个版本的移植。虽然SE的骗钱计划大家有目共睹，但仍然还是无法抵御FF的魅力。欧美玩家对于传统的日式RPG向来是不怎么感冒的，看DQ系列8代之前竟然连个官方发布的美版都没有就知道老美的态度了，但欧美玩家对于FF的热衷丝毫不比我们差。本作还只是一个开始，稍后时间登场的几作复刻版FF一定还会有更加优异的表现。SFC版５代和６代的复刻以及DS版重做的３代势必在掌机平台再次掀起一股FF热潮。

推荐度：★★★☆

GBA

星之卡比镜之大迷宫

1-4人 ACT

Kirby & the Amazing Mirror

发行商：任天堂　开发商：Flagship　发售日：2004.10.18



《星之卡比》这个游戏最早产生于HAL研究所，游戏有着出色的品质和独特的世界观，制作人樱井政博也以卡比闻名于世界。本作由Flag Ship小组开发制作，樱井政博对开发进行负责，所以似乎不用担心游戏的品质问题，也不用担心卡比风格的丢失。和以往游戏不同的是本作改变了这个系列以往作品的直线关卡的进行方式，卡比活动的整个关卡变成了大型的迷宫，而卡比在迷宫中进行探索，消灭敌人和找寻宝箱。探索过程会遇到各式敌人，这就需要利用卡比的特殊能力——吸收并利用敌人的能力，然后再干掉不同的敌人。游戏很好地延续了卡比世界的风格，通关后还会增加经典的BOSS RUSH模式。另外本作最大特色是四人联机模式，四个卡比在不同迷宫中探索，互相合作乐趣递增。

推荐度：★★★☆

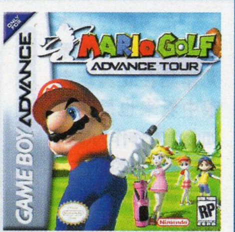
GBA

马里奥高尔夫A

1-5人 SPG

Mario Golf: Advance Tour

发行商：任天堂　开发商：Camelot Co. Ltd.　发售日：2004.6.22



继N64上销量过400万的大作《马里奥高尔夫》之后，任天堂推出了GBA版新作《马里奥高尔夫A》。开发公司为制作GBA著名RPG游戏《黄金太阳》的Camelot，所以这个游戏用了《黄金太阳》的引擎，游戏画面非常漂亮，让人感觉非常熟悉，另外这个公司同样开发了马里奥网球。GBA的马里奥本作增加了RPG和养成成分，即使是新手也不会觉得枯燥。作为一款高尔夫题材的游戏，马里奥高尔夫各方面都很专业。比如，球杆的分类、击球评定、操作技巧等等。并且每个人物有自己不同的能力，有的擅长打远球，有的控球能力高超。游戏有自由模式和对战模式，增加了两个原创人物，并且在自由模式中击败对手可以获得最多16个人物，并且通过和NGC的《马里奥高尔夫》联动还可以获得更多人物。

推荐度：★★★☆

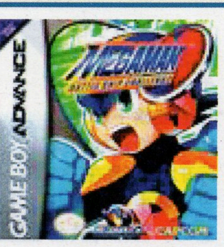
GBA

洛克人芯片挑战赛

1-3人 TAB

Mega Man Battle Chip Challenge

发行商/开发商：Capcom　发售日：2004.5.3



《洛克人EXE》系列采用了洛克人角色造型，并模仿了《口袋妖怪》系列的收集系统和一些要素。虽然游戏被定义为RPG游戏，可是它的游戏系统特殊，战斗系统和芯片收集系统都非常类似卡片游戏，这部分非常好玩，并深受玩家的喜爱。在《洛克人EXE》系列中，除了战斗当然还有RPG游戏必备的大量情节和游戏要素，所以Capcom把芯片战斗系统从《洛克人EXE》系列中单独提取出来，加工制作成这款专门的卡片战斗游戏。游戏简化了RPG成分，加强了芯片成分，让玩家主要用芯片进行战斗。游戏开始玩家需要从六名《洛克人EXE》角色中选择一个进入游戏，围绕稀有芯片展开情节，游戏中会碰到大量持不同芯片的角色，总之这个游戏的素质不会让《洛克人EXE》拥趸者失望。

推荐度：★★★☆

终于等到了《口袋妖怪不可思议迷宫》，这可是不容错过的极品游戏。（张时敏）
男，16岁，浙江省宁波市范江岸路38弄19号401室，315016

GBA

最终幻想战略版A

1-2人 SLG

Final Fantasy Tactics Advance

发行商：任天堂 开发商：Square Enix 发售日：2003.11.8



超人气大作《最终幻想》系列曾在PS上推出战略RPG游戏《最终幻想战略版》，这个战略版以最终幻想系列一贯的严谨、华丽人设、有趣、内涵丰富等优点深受玩家推崇，所以这个游戏也跻身为同类游戏的精华之作，并且直到今天还有玩家对这个游戏乐此不疲。GBA上的新作《最终幻想战略版A》并没有延续PS版的系统特点，这使原来PS战略版FANS失望。另外也许开发商认为平台变为掌机的缘故，游戏的难度也不高，并且原作系统上的精华很多都没有延续下来，这当然使战略版拥趸者失望。除了没有继承原作的精华，游戏本身还是不错的。首先游戏人设和画面非常出色，角色头像随着说话会发生变化。游戏的故事编写和很多情节事件也很有趣，还有战斗简单从某方面来说也算其优点吧。

推荐度：★★★☆

GBA

索尼克大冒险2

1-4人 ACT

Sonic Advance 2

发行商：Sega 开发商：Sonic Team 发售日：2003.4.9



Sonic系列是SEGA公司的招牌游戏，分为2D和3D游戏，一共出了很多部。然而SEGA退出硬件市场后，也不得不把这个系列登陆到当年竞争老对头任天堂的主机上。《索尼克大冒险》的一代诞生于GBA发售初期，凭借GBA的机能，把索尼克的速度感体现了出来。和一代比较，在某些方面二代都有所加强。比如图像有所增强，关卡设计上更加合理，敌人的变化增多，以及这个系列最重要的元素——速度感，二代比一代更快些。游戏的高速感配合上节奏欢快的音乐很容易使人上瘾。虽然游戏的速度快，很容易忽略关卡某些部分，但它可以单独让玩家进入游戏解开隐藏要素，比如隐藏角色，这就使人有重复游戏的兴趣。缺点是游戏BOSS战不很有趣，必须跟着BOSS进行战斗，游戏整体难度较高。

推荐度：★★★☆

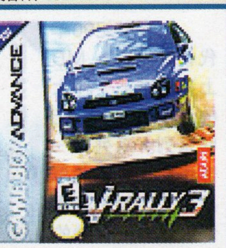
GBA

V拉力 3

1-2人 RAC

V-Rally 3

发行商/开发商：Atari 发售日：2002.11.30



《V拉力3》同期发售的几个平台的游戏中，PS2和XBOX版显得很一般，但是GBA版却非常出色，可以说是GBA上最佳赛车游戏。首先游戏画面采用全3D图像，视角可以为切换车辆追尾视角和车内视角，并且车内视角可以看到车内仪表和驾驶员握住方向盘的手。天气效果出色，并且车前玻璃随着碰撞会产生破裂效果的裂纹。GBA能产生这样的3D画面绝对让人吃惊。游戏中有多种车辆可选，在职业模式中将扮演一个拉力车手，开创自己的职业生涯。这个模式有趣，代入感很强。游戏模式丰富，还包括时间模式和拉力穿越模式，在时间模式中玩家可以在不同场地上进行驾驶时间挑战，拉力模式则是和三个其他车手进行比赛。这个游戏的音效比较差，车辆的马达音效也都相同，是其最大弱点。

推荐度：★★★☆

GBA

机械化部队

1-4人 RTS

Mech Platoon

发行商：Kemco 开发商：Will 发售日：2002.1.3



同样作为PC上曾经的“专利”游戏类型的FPS游戏已经全面登陆游戏机平台，并且操作等各方面都很理想，可是即时战略游戏却很难解决手柄操作的弊端，所以目前这个类型游戏还是用PC的键盘鼠标操作最合适。当然这个说法并不绝对，GBA的《机械化部队》却是一款非常好的及时战略游戏，很多方面学习了《命令与征服》和《星际争霸》的优点。游戏用十字键移动图标，选择单个或多个部队，按A键确定，按B键取消。选定部队后，屏幕下方出现可以操作他们的指令图标。按选择键则显示小地图，很清楚的标明了地面上的各种元素。屏幕左上部显示玩家的三种资源数量。部队或者升级需要这些资源，游戏目的是干掉其他敌人。游戏的AI很完美，这是一款好的即时战略游戏所必需的。

推荐度：★★★☆

到年底了，祝PG在新年销量更好，众编的年终奖数到手软，雪人不被扣工资。（俞磊）
男，28岁，上海市杨浦区控江路1200弄24号504室，200093

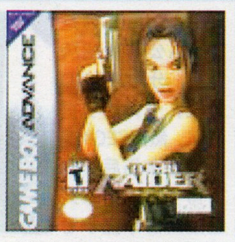
GBA

盗墓者 预言

1人 AVG

Tomb Raider: The Prophecy

发行商/开发商：Ubisoft　发售日：2002.11.12



《盗墓者 预言》是EIDOS公司成名于PC的作品，至今出了很多部，游戏在全球也有很高的人气，并且已经改编成电影。GBA版《盗墓者 预言》是UBI开发和发行的，游戏素质很高。游戏共有28个不同的关卡，劳拉要在这些关卡中找到三个魔法石。要获得魔法石就要翻越不同的平台、跳过断崖，还要破解古老的墓地中的谜题。作为动作游戏，游戏中还会有施了魔法的敌人阻碍劳拉的前进，这时就需要用不同的武器解决他们。虽然由于机能，视角不得不变成俯视，但是观察周围景物反而更加方便清晰，也不是什么坏处。人物同样用的是3D建模，所以劳拉的动作非常多且流畅，人物影子清晰，并且可以根据影子辨别所处环境的阴暗程度。虽然是GBA版，但游戏吸收了大量家用机版本要素，同样很出色。

推荐度：★★★☆

GBA

顶级拉力

1-2人 RAC

Top Gear Rally

发行商：任天堂　开发商：Tantalus　发售日：2003.10.28



同为赛车游戏，可以说这个游戏和《V拉力3》一样出色。游戏的画面素质很高，3D场景刻画得比较逼真，给人的感觉已经接近PS主机的3D效果了。游戏模式很多，分为：锦标赛、快速游戏、时间赛、练习和多人模式。在游戏中，用追尾视角控制车辆时，赛道的远景刻画得很好，视角有一定的远度，所以可以很清楚地把远景显示出来，这点非常值得称赞。音乐和音效和V-RALLY3相比，要出色得多，后者的音效几乎没有变化，而《顶级拉力》动感的电子音乐和车辆逼真的引擎声，混合了驾驶指挥员的声音，带给人身临其境，非常强的代入感。赛车游戏的手感非常重要，这款游戏的手感同样很不错，拉力塞车那种粗狂的手感表现了出来，爽快地过弯甩尾控制到位，当然控制不当是会翻车的。

推荐度：★★★☆

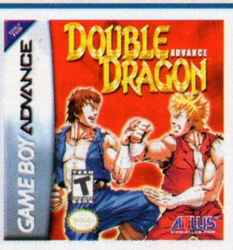
GBA

双截龙A

1-2人 ACT

Double Dragon Advance

发行商：Atlus　开发商：Million　发售日：2003.11.14



《双截龙》系列是上世纪八十年代的最经典的游戏系列之一，无论街机版还是至霸国内的红白机版都是如此，游戏的素质都非常高，游戏FANS不计其数。作为经典游戏的新作，GBA版还是保持了《双截龙》2D横版清关游戏的精华。游戏中除了比利和吉米二人再次登场，还增加了新的人物。操作方式为拳头攻击、腿踢攻击和跳跃。当敌人被打昏厥时，可以抓住他或者把他摔出去。双按左右方向键可以奔跑，奔跑状态按攻击键可以使出威力增大的攻击招数，奔跑跳跃当然就能跳过更远的障碍。武器的使用也是《双截龙》系列一大特点，《双截龙A》中保留了这个系列所有经典武器的同时，又增加了新的品种。游戏音乐和音效不错，总之游戏各方面的表现很好，最大缺点也许就是流程太短了。

推荐度：★★★☆

GBA

光明力量暗黑龙复活

1人 SLG

Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon

发行商：Atlus　开发商：Amusement Vision　发售日：2004.6.08



上个世纪90年代初，SEGA MD上诞生了一个伟大的游戏系列——光明系列。系列第一部作品是《光明与黑暗》，而不是我们熟悉的《众神的遗产》。1992年吸收了《火炎纹章》系统优点的第二部作品《众神的遗产》发售，对于经历了那个时代的玩家，这个游戏有多出色就无需多说了。游戏讲的是暗黑龙与众神战斗，封印与解封的故事。由于这款游戏的出色品质，SEGA在GBA上发行了《光明力量 暗黑龙复活》，这个系列的老玩家看标题可以知道此作并不是系列的新作，而是《众神的遗产》的复刻版游戏，这点让老玩家失望，但是这个移植显然是面对没有玩过这个游戏的玩家，并且老玩家也可用来怀旧。游戏除了保持原作所有要素外，还增加了卡片系统，使其成为GBA上最出色的SRPG之一。

推荐度：★★★☆

马上就要毕业工作了，不知是否要告别总共46本的《PG》，有些伤感。（孙皓）
男，22岁，北二外阿语系02级(1)班，100024

GBA

马里奥赛车

1-4人 RAC

Mario Kart Super Circuit

发行商：任天堂　开发商：Intelligent　发售日：2001.08.26



任天堂总是可以在固有的资源下创造出某些奇迹。“马车”系列就是最好例子。DS版马车以及WIFI的出现让全世界的玩家都可以零距离的体验到游戏的乐趣。但实际上GBA版的马车就已经拥有了超高的素质。本作为N64版的同名移植作。在GBA有限的机能下仍然达到了相当高的完成度。马车的魅力在于对战过程中永远未知的陷阱以及看似简单却相当值得挖掘的各种赛道。游戏中各个角色驾驶的车辆都有其个性鲜明的特点。让每个使用者都可以找到适合自己的车辆。因为本作可以支持一卡多人最多四人同时对战，虽然没有后来出现的无线网络的强大功能支持，但仍然还是比较容易实现玩家之间的同乐。从现在DS版“马车”网络对战中众多的北美玩家来看，他们对本作的评价实在是太低了！

推荐度：★★★☆

GBA

索尼克弹珠台

1-4人 TAB

Sonic Pinball Party

发行商：SEGA　开发商：Sonic Team　发售日：2003.06.01

相比之下《索尼克系列》的人气在掌机玩家圈内还是要差一些，而弹珠台类型的游戏也经常是无人问津。也许GBA上很多人都知道《口袋妖怪弹珠台》但却未必听说过本作，这九成还是归结于口袋妖怪的人气。如果单纯从一款弹珠台游戏的角度来评判，本作显然要更胜一筹。本作的优势在于它的难度上，难到什么程度？难到玩家需要花大量的时间学习和了解游戏的规则上，本作的规则可谓是相当复杂，但因为教学模式过分敷衍了事，使得很多地方都需要玩家去亲自探索才能了解。一旦能够在了解规则的情况下并且能够熟练操纵弹珠台，那么游戏起来就会非常过瘾。如果你已经玩腻了《口袋妖怪弹珠台》，那么不妨来试试本作。个人认为老美在对这个游戏的评判上还是比较客观公正的。

推荐度：★★★☆

GBA

DOOM2

1-4人 FPS

Doom II

发行商：Activision　开发商：Torus Games　发售日：2002.10.28



《DOOM》系列作为FPS游戏的开山鼻祖在PC游戏界拥有着相当高的知名度。尤其是酷爱此类型游戏的欧美玩家对这个系列的狂热程度甚至达到疯狂的状态。PC上的系列第三作由于对画面追求的过分苛刻，而间接引发了新一轮的PC硬件升级的热潮。相比之下，GBA版的本作在画面的表现上虽然只能用“惨不忍睹”四个字来形容，但游戏仍然还是具备了非常高的流畅度，在机能贫瘠的GBA平台能做到这一点就已经很不容易了。因为按键数量上的先天不足，操作模式也必须相应地改变，游戏在射击时采用了模糊锁定，在尽可能简化操作的基础上，仍然保持了游戏的爽快感。从实际进行游戏的过程来看，这种设定还是非常成功的。虽然游戏的缺点很多，但不可否认这仍然是GBA上最强的FPS游戏。

推荐度：★★★☆

GBA

极品飞车地下狂飙2

1-2人 RAC

Need for Speed Underground 2

发行商：EA　开发商：Pocketeers　发售日：2004.11.15



笔者一直都觉得往GBA上移植写真派的RAC游戏是一种错误。毕竟以GBA的机能无论如何都做不出接近家用机版效果的画面。如果没有了高质画面的支持，那么竞速类游戏的魅力就会大打折扣。《极品飞车》系列在PC界的口碑一直都非常不错，虽然被后来逐渐崛起的RR系列和GT系列抢占了大部分市场。但在欧美市场每发售新作仍然还会引起玩家的抢购热潮。本作因为GBA机能的限制，在画面的表现上与家用机或PC版本相差甚远，同屏出现的车辆数量也少得可怜。但游戏在操作感上还是相当值得称道的，虽然无法做出像家用机版那样真实刺激的甩尾动作，但不错的速度感还是可以让玩家接受的。在本作中厂商仍然为玩家准备了相当丰富的车辆、赛道以及各种模式，希望本作的玩家不妨尝试一下。

推荐度：★★★

为掌机主义事业而奋斗！（宋俭）
男，17岁，北京市宣武区双柳树头条5号，100050

NDS

马里奥赛车DS

1-8人 RAC

Mario Kart DS

发行商/开发商：任天堂　发售日：2005.11.14



《马里奥赛车》系列以其独特的游戏风格从一诞生就受到全世界玩家的推崇。不同于很多赛车游戏追求的写实风格和真实操作系统，马车画面卡通化，操作简单而富有技巧，赛道夸张但设计考究。游戏中的角色当然就是马里奥游戏中的人物，每个人物有自己的属性，场地中还有很多道具，角色通过得到并使用道具，陷害对手或者强化自己，不择手段获得胜利。所以联机就成了这个游戏的最大魅力，GBA版可以四人联机，但是和刚发售不久的NDS版WIFI功能相比就小巫见大巫了。NDS版支持8人联机，4人在线联机。同固定的朋友联机的乐趣毕竟有限，通过WIFI无线网络和全世界玩家进行比赛就使这个游戏具有了无限的生命力。单人游戏同样有趣，有许多隐藏要素可以开启。

推荐度：★★★★☆

NDS

高级战争 双重打击

1-8人 SLG

Advance Wars: Dual Strike

发行商：任天堂　开发商：Intelligent Sys.　发售日：2005.8.22



《高级战争》是GBA上最出色的回合制战略游戏之一，在欧美号称是GBA玩家人手一份的游戏，在咱们《掌机迷》杂志也有专门的“高战前线”社区，所以可想而知这款游戏的优秀程度。NDS最新作保持GBA前两作优良传统的同时，充分利用了双屏，除了显示游戏中各单位的数据外，还增加了关卡的双屏玩法，使游戏更具战略性。游戏保留了前作的地图同时，又进行了大量的增加，达到200多个。同一个地图可以派两名指挥官出场，并且两名指挥官的必杀技可以协力使用，互相配合更增加了战略性。游戏画面出色，音乐和音效也得到比GBA上的前作更好的演绎，真实而动听。当然游戏也充分利用了触摸屏，作为战略游戏用笔触摸的方式控制各种单位既便捷又好玩。

推荐度：★★★★☆

NDS

恶魔城苍月的十字架

1-2人 ACT

Castlevania: Dawn of Sorrow

发行商/开发商：Konami　发售日：2005.10.14



作为《恶魔城》的最新作，在NDS上推出画面方面自然是没说的，整体画面非常漂亮，尤其是细节部分的制作很出色，并用了部分NDS的3D机能，使游戏的光源看上去自然。人物动作多且华丽，看上去很华丽。手感一如既往的好，NDS比GBA多出来的按键赋予了也新的作用，比如游戏增加了两套装备的系统设定，在游戏中按X键即可快速切换两套装备。触摸功能在游戏中也得到了应用，最大的表现就是增加的“封印”系统。在能力应用上也会用到触摸，比如触摸破坏冰进行解谜。整体游戏和以往恶魔城并无太大区别，故事也是延续上代。这代游戏最大亮点就是音乐了，优美的旋律配合清晰的语音让人感动。总体来说本作华丽凄美，离阴暗晦涩风格的恶魔城越来越远。

推荐度：★★★★

NDS

逆转裁判复苏的逆转

1人 AVG

Phoenix Wright: Ace Attorney

发行商/开发商：Capcom　发售日：2005.10.12



万众期待的AVG名作《逆转裁判》的最新作登陆到NDS平台，但是令人不爽的是这个《复苏的逆转》并不是GBA平台三代后的续作，而是复刻GBA上的第一作，好在游戏增加了新的内容——新的一章。值得欣慰的是，这个新增的第五章有着超长的剧情，甚至比前四章的总合还长，这点还是能令FANS欣慰的。游戏虽是移植作，但是增加了新章节，以至增加了新的人物。人设方面比GBA前作也有了进步，细节刻画得更加细致。这个系列表面虽是文字游戏，但非常有创意，有着让人意想不到的优秀系统，非常有革命性。NDS版更是增加了麦克风和触摸屏的使用，极大地发挥了探索玩法，增加了游戏的乐趣。游戏音乐和音效更是完美地配合画面演绎，给玩家极其强烈代带入感。

推荐度：★★★★

掌机上我最喜欢PM，而我GF名字缩写也是PM。（石玺彦）
男，18岁，浙江省桐庐中学高三(5)班，311500

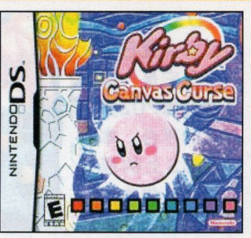
NDS

触摸卡比 油画诅咒

1人 ACT

Kirby: Canvas Curse

发行商：任天堂　开发商：HAL Labs　发售日：2005.6.13



任天堂的招牌角色之一的卡比登陆NDS平台后，却碰到了一个女巫。女巫把卡比的世界变成了一幅画，并且把卡比变成了球。卡比为了把世界和自己复原，用女巫留下的笔做武器，进行战斗。其实这枝笔就是玩家用的触摸笔，用笔在触摸屏上画彩虹可以引导卡比前进，也可以用笔控制卡比的动作，比如让它冲撞攻击敌人，还可以用笔点击敌人，使其暂时麻痹。当然触摸能力的使用不是随意的，而是有能力槽存在，要不然卡比就无敌了。当然卡比复制和利用敌人能力的技能没有消失，通过攻击有特殊能力的敌人，卡比可以获得敌人的能力，同样点触摸屏使用。游戏玩法极大地利用触摸屏，带给玩家新颖的体验。没有多人模式是这个游戏最大的缺点，当然玩这个游戏很费屏幕。

推荐度：★★★★

NDS

马里奥和路易：时空搭档

1人 RPG

Mario & Luigi: Partners in Time

发行商：任天堂　开发商：Alphadream　发售日：2005.11.28



《时空搭档》作为GBA版马里奥和路易RPG的续作登陆NDS到了平台，初看画面似乎没有发挥NDS应有水平，但是深入玩下去后就会发现画面其实是非常优秀的，游戏画面细节做得很精致。动作要素多是这个系列的最大特点，NDS的这部最新作加入了小马里奥和路易这对搭档，动作设计就更加丰富了。这样NDS比GBA多出的两个键，也很好地分配到了这两个小家伙的身上。游戏充分利用NDS的双屏，普通情况下上屏显示地图或者连接起来显示一个大场景，更多情况下是双屏玩法，比如小马里奥和路易在上屏显示的区域进行游戏，马里奥和路易则在下屏区域进行。游戏音乐中包含大量经典乐曲，并重新制作。虽然还是以马里奥救公主为主题的游戏，但情节更加饱满，故事夸张搞笑。

推荐度：★★★★

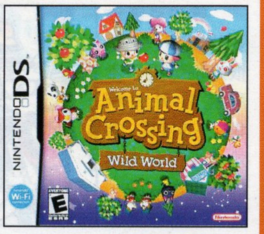
NDS

动物之森

1-4人 RPG

Animal Crossing: Wild World

发行商/开发商：任天堂　发售日：2005.11.5



这是个充分体现了任天堂游戏理念的游戏。因为悠闲、容易上手、和角色进行交流、收集乐趣、老少皆宜等是这个游戏的特点。游戏虽是模拟人生似的游戏，但玩家扮演的不再是普通的人类，在动物之森中你将扮演动物中的一员。在村子里和各种动物生活，和各式村民一起成长，或打工或开店或干其他的事，一切按照自己的意愿，干想干的事。《动物之森》诞生于N64，由于有趣的角色设计和风格备受推崇。用NDS版和N64版比较，最大的改进莫过于WIFI功能的增加。有了无线网络功能，生活在动物之森中的将不再只有玩家自己和NPC角色，而是人和人的交流和活动。和世界各地玩家安逸地生活在动物之森，这绝对不是在无休止升级和PK的网游中可以体会的。

推荐度：★★★☆

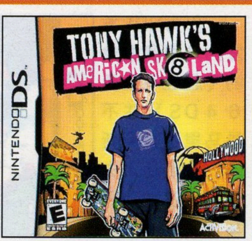
NDS

托尼霍克美国滑板圣地

1-2人 SPG

Tony Hawk's American Sk8land

发行商：Activision　开发商：Vicarious Visions　发售日：2005.11.16



托尼滑板最新作是《托尼霍克美国废墟》，可NDS版的游戏名称是《托尼霍克：美国滑板圣地》。随着名字的改变，游戏随着NDS的双屏硬件特性也发生变化。上屏显示游戏画面，下屏显示地图和可触摸的图标。这些图标可以通过触摸控制角色做出特殊动作，比如以往通过按键发动的特殊技和子弹时间技巧，通过快速按键发动的Freak out等。操作难度虽然降低了，但是游戏变得新颖，并且不失流畅性。另一大改变是游戏画面变为“2D风格”，当然不会是GBA版那种，而是3D卡通渲染。这样在3D机能不是很强劲的NDS上，就既保证了优秀的游戏画面，同时又保证了游戏的流畅度。搞笑的是可以在游戏设置中把视角更改为以往GBA那种俯视视角，难道真有人喜欢俯视视角吗？

推荐度：★★★☆

不错，不错，我妈也看这本书了如果还能把书做的更好，相信我奶奶也会看的！（付森）
男，14岁，北京市朝阳区三里屯北26楼2单元103门，100027

NDS

任天狗

1人 SLG

Nintendogs

发行商/开发商：任天狗　发售日：2005.08.22



在《任天狗》面世之前，曾经也有过数款动物养成类游戏，其中还有曾经盛行一时的电子宠物系列。但是没有一款游戏能够逼真地模拟宠物与玩家之间的交流。任天狗的推出打破了这个定律。游戏分三个版本推出，共有十数只可爱的小狗供玩家选择饲养。游戏充分利用到了DS主机的触摸屏和麦克风，可以利用其与可爱的小狗进行最为亲近的交流。游戏中小狗的动作表情都非常的逼真，玩家可以对其进行各种各样的生活照料，或者利用玩具与其玩耍，甚至还能够带着狗狗出门散步。游戏为玩家准备了海量的突发事件和各种个性道具，电子宠物虽然不及真实宠物来得可爱，但是却可以减少许多不必要的麻烦，对于那些饲养宠物有困难的朋友来说，养一只任天狗何乐而不为呢？

推荐度：★★★★☆

NDS

陨石大作战

1-4人 PUZ

Meteos

发行商：任天堂　开发商：Q Entertainment　发售日：2005.06.28



DS平台的硬件特点就已经决定了它是一部最适合做PUZ类游戏的平台。本作是DS上的原创作品，作为一款PUZ类游戏，最为考验的就是玩家的瞬间反应能力。本作在画面和音效的表现上都相当让人满意，不愧为次世代掌机。当然游戏最大的卖点还是它的创意。就在大家都以为下落方块式的PUZ已经被挖掘的“山穷水尽”时，本作的推陈出新让广大玩家的眼前一亮。游戏需要玩家利用触笔进行准确的点击，将相同颜色的陨石连接在一起就可以点火将它们发射出去。十分考验玩家使用触笔的熟练度和准确度。游戏本身支持一卡多人，这样就可以方便地跟朋友进行无线对战了。作为一款掌机上的PUZ游戏，本作体现出了超高的游戏性，实在是DS玩家不容错过的一款佳作。

推荐度：★★★☆

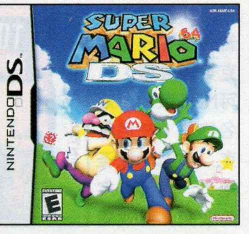
NDS

超级马里奥64DS

1-4人 ACT

Super Mario 64 DS

发行商/开发商：任天堂　发售日：2004.11.20



作为NDS首发的马里奥游戏的《超级马里奥64DS》并不是马里奥系列新作，这点让人失望。好在《超级马里奥64DS》并不是N64版的简单移植。首先游戏增加了几个新角色，每个角色的获得方法还各有不同，他们的能力也不同，控制他们进行游戏就使这个老游戏有了完全新颖的体验。比如用瓦里奥进行游戏，会让人感觉仿佛来到瓦里奥世界，使得这个老游戏重获新生，也有了新作的感觉。首发游戏中，这个游戏并没有活用NDS的双屏和触摸特性，下屏只是用来显示地图，而触摸控制角色的方法很别扭。但是游戏中增加了几十个利用触摸玩法的小游戏，这些小游戏极富创新性，并且开始并不能看到。需要在游戏中逮住小兔子开启它们，这样设计增加了乐趣，值得称赞。

推荐度：★★★☆

NDS

索尼克 狂奔

1-2人 ACT

Sonic Rush

发行商：Sega　开发商：Sonic Team　发售日：2005.11.15



索尼克新作登陆NDS，新作很好地体现了索尼克系列的精华——速度感。游戏中索尼克奔跑的速度非常快，高速下的整体画面很精美并且稳定。这个索尼克游戏最大优点是双屏的利用，游戏中的场景用双屏显示，从比例上来说，显然就比以往索尼克的场景大了很多。索尼克在双屏中快速穿梭，或上或下，就带给玩家不一样的索尼克感觉。但是缺点也是这个双屏显示方式，突然转换屏幕总会导致玩家找不到角色，这就需要玩家记住转换屏幕的位置，容易使人厌倦，从而很快让人产生无聊感。游戏中的BOSS战采用3D画面显示，很新颖，画面非常精美。所以从关卡进行到BOSS的转换并不会给人一种突兀不适应的感觉，整体上比较一致。让人不禁希望整个游戏都是这样精美的3D画面。

推荐度：★★★☆

圣诞节到了，家里有个雪人就好了！（林晨）
男，16岁，福建省莆田市第四中学高三(12)班，351100

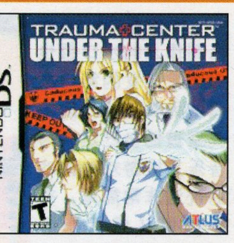
NDS

超执刀

1人 ACT

Trauma Center: Under the Knife

发行商/开发商：Atlus Co.　发售日：2005.10.04



《超执刀》这个游戏非常富有创意，不仅在游戏操作上利用了NDS的触摸功能，来仿真外科手术的各种操作，像是皮肤切割、缝补、注射、导引等，甚至还有需要用手术用具解除炸弹的关卡。游戏故事同样出色，主角月森孝介是一名比较外行的医生，当然干不好就经常受到其他同事的警告，当发现自身潜在的能力将时间变慢的“超执刀”能力后发生了逆转。游戏分成剧情AVG和手术ACT两部分，当然主要是手术部分。手术中有多种物品的使用，包括手术刀、酒精、胶带、激光、药物、镊子等等，物品多并且每关玩法变化很大，很容易使人上瘾。游戏的缺点是难度大，尤其是通关后的几个追加关卡。为了简单些很多玩家不得不把NDS放在桌子上，双手持触摸笔进行游戏。

推荐度：★★★

NDS

银河战士弹珠台

1-8人 TAB

Metroid Prime Pinball

发行商/开发商：任天堂　发售日：2005.10.24



弹珠台游戏有很多，因为其游戏方式已经固定，通过将其面板设计成各种各样，就可以发展出各式弹珠台。我们熟悉的弹珠台游戏有：《马里奥弹珠台》、《口袋妖怪弹珠台》、《索尼克弹珠台》等等。索尼克能够变成球从而很自然地进入了弹珠台世界，任天堂显然也想让银河战士中的主角Samus的变球能力得到充分发挥，从而诞生了这款《银河战士弹珠台》。弹珠台游戏利用NDS的双屏可以很方便地显示完整的桌面，银河战士弹珠台的面板当然采用多个银河战士的科幻场景，并且画面效果会发生变化，比如在某块区域会突然降雨，使那里充满积水。桌面上还会出现银河战士中的敌人，需要撞击干掉他们。游戏音乐使用了《银河战士》系列，并且游戏独特的地方是支持NDS的振动包。

推荐度：★★★☆

NDS

炸弹人

1-8人 PUZ

Bomberman

发行商：Ubisoft　开发商：Hudson Soft　发售日：2005.6.21



《炸弹人》作为Hudson的杰出代表作品，登陆过极多的平台，并且无论什么平台的版本游戏素质都很高。NDS版《炸弹人》除了系列所包含的经典元素外，增加了很多新元素，比如下屏道具存储，通过使用触摸方式使用存储的道具；增加了声控功能，在几个场地中可以用声音对麦克风说话，进行游戏的控制，使用炸弹和其他道具；触摸扔出炸弹等新玩法。游戏分单人和多人模式，多人模式是炸弹人的魅力所在，虽然没有wifi功能，但是本作支持最多8人对战，由于战场分为上下屏两部分，战场面积大大的增加，为多人对战提供了更大的战场。联机的规则和舞台种类自然是丰富多样，不同的舞台玩法不同，对战的乐趣也就无穷。缺点是单人模式关卡虽多，但单调乏味。

推荐度：★★★

NDS

幻侠乔伊

1人 ACT

Viewtiful Joe: Double Trouble

发行商：Capcom　开发商：Clover Studio　发售日：2005.11.18



和PSP版乔伊的格斗类型不同，NDS版则是这个系列的经典动作过关类型，并且NDS是原创的新作。和系列以前作品相比，NDS版画面还是采用3D卡通渲染风格，虽然不如GC或PS2画面出色，但已经能体现乔伊世界电影化的风格，并且能保持很好的画面流畅度。除了变慢变快的VFX能力，NDS版还利用触摸屏增加了很多新的能力，比如对画面进行剪切，触摸画面掉落物品攻击敌人的能力，上下屏幕翻转技能等等。游戏音乐继承系列特色，充满动感，非常欢快，音效也有趣好听。美中不足的是有些触摸屏的玩法设计不合理，致使游戏中双手进行游戏时，还需要用触摸屏发动技能，导致操作不便，有的玩家为了最好的解决这个问题不得不用嘴咬着触摸笔进行游戏……

推荐度：★★★

当我每次收到零用钱时，第一件事想到买NDS，但是又忍不住《PG》的吸引力。（黄立）
男，16岁，广东省阳江市江城区马南湾18号，529500

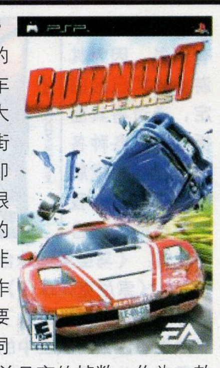
PSP

火爆狂飙传奇

1-4人 Rac

Burnout Legends

发行商：EA Games　开发商：Criterion Games　发售日：2005.9.13



《火爆狂飙传奇》可称是PSP上最强的赛车类游戏之一，车辆加速功能是其一大特色。它虽是一款街机风格的游戏，但即便是街机游戏中也很难见到如此火爆爽快的赛车游戏。游戏画面非常精美，车辆模型制作的也非常逼真。重要的是在高速飙车的同时，游戏保持了稳定并且高的帧数。作为一款赛车游戏，除了经典的驾驶乐趣之外，《火爆狂飙传奇》还增加了丰富的玩法。在这个游戏中，你可以驾驶着时速高达350KM的跑车行驶在城市中，并且从交通繁忙的街道中自由穿梭着和对手竞速；或者在规定的时间内疯狂的撞毁对手；还可以战胜指定对手从而获得他的车辆；甚至可以驾驶警车，“正义的”冲撞你的目标！

推荐度：★★★★☆

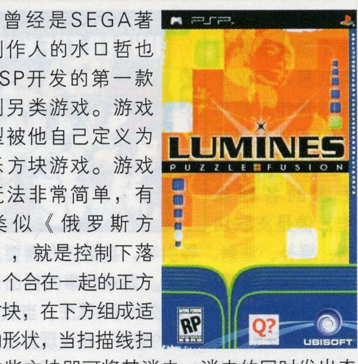
PSP

Lumines

1-2人 PUZ

Lumines

发行商：Ubisoft　开发商：Q Entertainment　发售日：2005.5.22



曾经是SEGA著名制作人的水口哲也为PSP开发的第一款原创另类游戏。游戏类型被他自己定义为音乐方块游戏。游戏的玩法非常简单，有些类似《俄罗斯方块》，就是控制下落的四个合在一起的正方形方块，在下方组成适合的形状，当扫描线扫过这些方块即可将其消去，消去的同时发出奇妙的音效，当然摆满整个区域游戏就会结束。游戏看似简单，但是像大多数优秀的PUZ游戏一样，容易使人极度上瘾。伴随着奇异的音乐和科幻的音效，和整个画面发生的特异的变化，给人带来感官享受。当然享受的同时还要思考方块的下落方法和堆积方式，就使得这款游戏单人模式有深度和无穷的变化，而双人竞赛模式也非常出色。

推荐度：★★★★☆

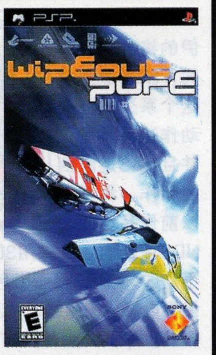
PSP

反重力赛车

1-8人 RAC

Wipeout Pure

发行商：SCEE　开发商：SCEE　发售日：2005.5.16



Wipeout是一款经典的PS游戏，曾经备受欧美玩家推崇，新作《反重力赛车Pure》自然也登陆到PSP平台。和《火爆狂飙传奇》一样，游戏追求高速爽快感，但不同的是其独特的科幻世界观。游戏时间设定为公元2050年，人类已经利用反重力制造赛车，并用这些车进行比赛。和马里奥赛车有些类似，游戏中有多种道具使用。游戏包括单人、竞赛、时间赛和区域赛（ZONE），区域赛是这个游戏的精华所在，就是用车辆连续挑战多个区域，相当于生存模式。游戏开始虽然只有8个跑道，但是有不同的比赛等级和场地连接方式，玩法变化就多了，让人保持了新鲜感。而且可以通过网络下载新赛道、新车和大量内容。

推荐度：★★★★

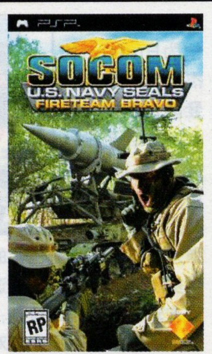
PSP

海豹突击队

1-16人 FPS

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo

发行商：SCEA　开发商：Zipper Interactive　发售日：2005.11.8



PS2上最好的FPS游戏可不是所谓的光环杀手《杀戮地带》，而是《海豹突击队》系列。这个系列以优秀的网战模式著称，而它不是一个纯FPS游戏，因为游戏中可以用第三人称控制角色。和PS2版一样，PSP版保持了战略游戏特色。控制队员人数虽然减少为2个海豹队员，但是指令仍然很丰富。之所以有第三人称也是因为游戏中要控制海豹小组移动或作战，第三人称可以让玩家清晰地看到自己控制的角色的手势和周围其他队员的动作。瞄准方面PSP采用了比较方便的自动锁定，但是游戏的精髓是战略方面，所以不用担心多人模式会因为自动锁定而无聊，因为取得好成绩的前提是玩家的作战意识和利用地图能力。

推荐度：★★★★

活在一个幸福的年代：有好生活、好游戏；处在一个痛苦的时段：游戏学习“有我没它”。（肖瑞施）男，15岁，湖南省长沙市长沙县财政局龚小燕转肖瑞施收，410100

PSP

FIFA06

1-4人 SPG

FIFA 06

发行商/开发商：EA Sports　发售日：2005.10.11



FIFA作为最早的足球游戏系列和其特有的爽快风格，受到欧美玩家的推崇。PSP版《FIFA 06》是根据家用机《FIFA 05》改良制作的，各方面的素质都不错，但不幸的是PSP版没有了家用机版中的职业模式，这点实在让人遗憾。好在游戏中增加了很多适合掌机的新内容，让它有了更高的价值，比如增加了非常有趣的耍球小游戏。无论如何手感对一款足球游戏是非常重要的，值得称道的是PSP版的操作改进非常好。用摇杆控制队员移动判定简单，容易上手。游戏的AI也算不错，当然足球游戏最大魅力是和人的对战，所以这个游戏的最大亮点是多人模式和网络模式，网络功能也能使这个游戏的生命力更加长久。

推荐度：★★★★

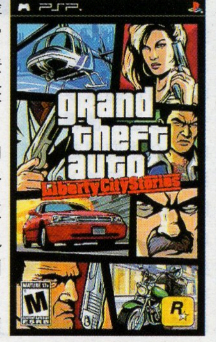
PSP

横行霸道自由都市故事

1-6人 ACT

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

发行商：Rockstar Games　开发商：Rockstar Leeds　发售日：2005.10.24



GTA这个游戏已经无须多作介绍了。它杰出的高自由度玩法和作为黑帮题材大获成功所带来的影响，还有围绕它所引发的社会问题的探讨，至今一直就没间断过。在欧美GTA系列可称魔鬼级游戏，让人想不到的是这个游戏推出PS2日版时，也受到日本玩家的欢迎，也出现玩家排队踊跃购买的情景。作为PS2平台独占一段时间的游戏系列，推出PSP版是再自然不过的了。令人欣慰的是PSP版并不是GTA3或其资料片的移植，而是完全的新作。当然游戏还是围绕自由度、暴力、车辆等系列经典要素，《自由都市故事》中有大量GTA3的元素，即使打着新作的名称，还是把它看作GTA3的另一个资料片比较合适。

推荐度：★★★★

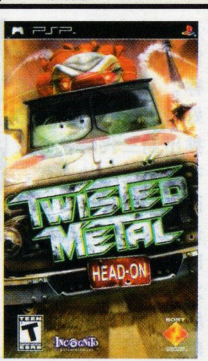
PSP

扭曲金属

1-6人 RAC

Twisted Metal: Head-On

发行商：SCEA　开发商：Incognito　发售日：2005.5.24



《扭曲金属》诞生在十年前PS平台上，五年前《扭曲金属：黑》登陆PS2平台，而最新作《扭曲金属：Head-On》于半年前（2005年5月）登陆PSP平台。游戏保持了前作优秀的操作手感、刺激的战斗感，依靠PSP的机能大幅强化了画面和音乐音效，并且增加了联机和网络功能。在游戏中玩家控制装载了机枪、导弹、地雷等武器的各式特殊乘物进行战斗，节奏快速而刺激，游戏方式类似大家熟悉的主视角射击游戏。游戏中有多达15种乘物，玩家控制他们要时刻注意雷达显示的周围情况，注意对手和寻找恢复道具和升级物品。车辆还具有特殊技能，比如冻结对手，而这些技能设置到十字键上，很方便发动。

推荐度：★★★★

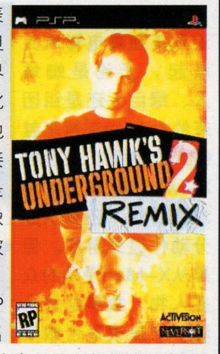
PSP

托尼霍克地下竞技2混合版

1-4人 SPG

Tony Hawk's Underground 2 Remix

发行商：Activision　开发商：Shaba Games　发售日：2005.5.15



这个系列在欧美也是怪兽级别的，但不同于GTA的"世界性"，滑板由于文化差异的原因其他地区的玩家是很难接受的，所以即使它是一款好游戏，也会像冰球、橄榄球一样被我们大多数人无视，这是可以理解的。PSP版THUG2R从游戏名称上就能看出，这个游戏显然是根据家用机版THUG2制作，是家用机版的重新混合版。游戏包含家用机版THUG2的所有要素，另外增加了四个新场地。新元素虽然较少，但是对于FANS能带在身上随时随地拿出来玩这个特点，吸引力自然也是不小的。托尼霍克发展到地下系列有了完整的故事情节和体贴的教程，所以对于不了解滑板而喜爱运动游戏的玩家，本作同样值得一试。

推荐度：★★★★

游戏玩的是乐趣，不要过分介意游戏的内容，本人就是个被游戏折磨但又不可自拔的人。（陈宇）
男，20岁，青岛理工大学2#宿舍楼413室，266033

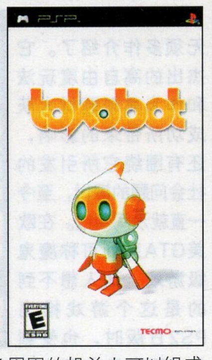
PSP

机关

1人 ACT

Tokobot

发行商/开发商：TECMO 发售日：2005.12.05



PSP自发售以来势头一直不是很猛，主要关系还是在于它的原创作品太少。太多的移植作使得主机的受众体变得越来越狭窄。《机关》作为PSP上一款原创大作，的确给人耳目一新的感觉。游戏中玩家需要控制主角在机关人的帮助下在复杂的遗迹中进行冒险，在主角周围的机关人可以组成不同的阵队以应付各种敌人或机关。很多时候都需要依靠玩家丰富的想像力才能找到破解谜题的方法。如果可以获得石板还可以开启合体能力，将所有的机关人力量合一，可以组成不同功能的形态；或是用来对付敌人或是用来开启机关。游戏在画面的表现上相当优秀，背景音乐轻松悦耳，实在是PSP上难得的原创大作。

推荐度：★★★☆

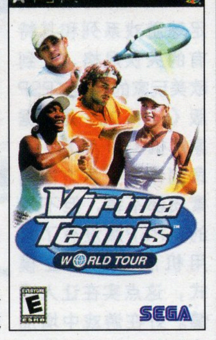
PSP

VR网球世界巡回赛

1-4人 SPG

Virtua Tennis: World Tour

发行商：SEGA 开发商：Sumo Digital Sumo Digital 发售日：2005.10.07



网球运动在欧美是一项非常受欢迎的体育运动，因此它的相关游戏也是备受瞩目。SEGA制作的《VR网球》系列一直是此类型游戏的佼佼者。相比之前推出的WE9，本作在PSP液晶屏上的残像明显要少得多，主要还是因为网球运动的幅度和场景变化没有足球那么大吧。至少不会让玩家的眼睛感到任何的不适。VR网球系列一直以爽快著称，但缺乏一些真实性。可能由于版权费的关系，在本作中登场的球星中也着实的缺乏一些人气，稍微有些影响游戏时的投入感。相比之前推出的在各方面都严重缩水的GBA版。本作在手感和画面都非常接近于家用机版，几乎挑不出任何的瑕疵，喜欢《VR网球》系列的玩家一定不要错过本作！

推荐度：★★★☆

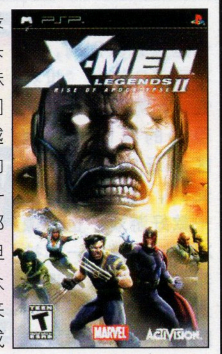
PSP

X-Men传奇II

1-4人 ARPG

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

发行商：Activision 开发商：Vicarious Visions 发售日：2005.10.18



美国漫画英雄最近几年随着电影风头渐起，无论是蜘蛛人、绿巨人还是组团来的X-Men都越来越被人们熟悉。以往的X-Men游戏多是格斗对战游戏，还有少部分动作过关游戏。但是从X-Men漫画的众多人物、故事结构来看，它是很适合做成角色扮演游戏的。这不，《X-Men传奇》这个动作角色扮演系列就诞生了。游戏自然讲的是变种人正派和变种人反派的战争故事，PSP版增加4个新人，所以可控制的角色多达20人，包括狼人、风暴女等。玩家控制四人队伍，可以切换控制每个不同的角色，这是有必要的，因为有些关卡需要不同角色的技能才能通过。反派角色多达100多个，并且游戏中包括160种超能力。

推荐度：★★★☆

PSP

SSX巡回赛

1-4人 SPG

SSX on tour

发行商：EA Sports Big 开发商：EA Montreal 发售日：2005.10.11



SSX以夸张的滑雪动作和高速感著称，从PS时代就有很好的口碑。系列作品推出到三代后，并没有推出正统的四代，而是出了这个《SSX巡回赛》。《SSX巡回赛》和三代相比最大改进是继续增强速度感，强调竞速，而削弱或减少了大量夸张的特技动作成分。PSP版SSX on tour基本上和家用机版相同，只是没有了巡回模式时（on tour）大地图的选择路线画面。PSP版同样包括滑雪板和雪橇板两种滑法，根据游戏事件区分使用哪种滑板。SSX虽为滑板游戏，但是和托尼霍克相比，其侧重不同，并不过分强调技巧联协和操作技术，所以PSP版在操作上肯定是没问题的，手感很不错。配合强烈的音乐，上手后非常爽快。

推荐度：★★★☆

如果我中了PSP，那我只能说："这真是天意"。（杨洁）
男，15岁，山西省太原市草坪区第二热电厂厂前区1号楼3单元302室，030041

PSP

FIFA足球

1-4人 SPG

FIFA Soccer

发行商：Electronic Arts　开发商：EA Canada　发售日：2005.4.25



《FIFA足球》虽是PSP版《FIFA 06》前的一部FIFA作品，游戏素质也是很高的。首先《FIFA足球》刚出现时其画面绝对让人惊艳，游戏画面素质已经达到PS2的水平，并且运行流畅。游戏对应PSP的键位设计合理，手感很不错。这点非常好，因为手感对足球游戏是很重要的。游戏中收录了多达350个球队和众多真实球员。游戏中还有转会市场这个系统，也是其一大亮点。虽然不是真实的模拟，但设计的目的是方便在不同球队中移动球员。游戏包括表演赛、挑战模式、联机模式，遗憾的是没有职业模式。挑战模式参考2004年赛季分为40个关卡，当玩家完成一个，后面的就会开启，而难度也会随之上升。

推荐度：★★★☆

PSP

山脊赛车

1-8人 RAC

Ridge Racer

发行商/开发商：Namco　发售日：2005.5.22



同样是街机和家用机上知名游戏的PSP版本，和《火爆狂飙》、《Wipeout》相同又是一款街机风格的游戏，其实在GT发售之前，赛车游戏基本都是街机风格操作感非常爽快的游戏。作为PSP首发游戏，《山脊赛车》的高素质很早就被玩家认可。游戏画面非常流畅，音效动听。游戏中的车辆众多，并且收录了多达24条系列作品中的优秀赛道。本作还加入一个叫"世界巡回赛"的新模式。在这个模式中，玩家要在一场比赛里在2至6个不同的赛道中比赛。完成一场比赛通过你的排名成绩将会获得多种不同奖赏，例如获得新的赛车或者进入附加的新赛道。本作中加入了对《山脊赛车》系列的介绍，可说得上是一部山脊的编年史！

推荐度：★★★☆

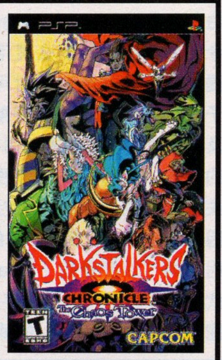
PSP

恶魔战士

1-2人 FTG

Darkstalkers Chronicle:The Chaos Tower

发行商/开发商：Capcom　发售日：2005.4.24



作为Capcom的格斗游戏，《恶魔战士》虽然不如街霸著名，但是由于Capcom制作格斗游戏的高超水平，和游戏的特殊风格，使得这个系列同样有不少的拥趸者。《恶魔战士》登陆PSP后，依靠强劲的机能画面塑造上可称华丽至极。如同游戏名称，游戏中的人设非常特殊，让人出人意料，游戏中的角色不是大多数格斗游戏中的人类战士，也不是特殊格斗游戏中的怪兽战士，而是世界上各种出名的鬼怪。游戏在很大程度上参考街霸II的系统特点，无论角色基本动作的控制方式和必杀技的发动方式等等，都有《街霸》的影子。可惜的是PSP版《恶魔战士》并不是全新作品，很大程度上参考了DC版本制作而成。

推荐度：★★★☆

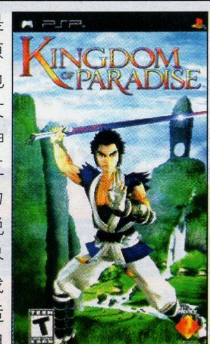
PSP

天地之门

1-2人 ARPG

Kingdom of Paradise

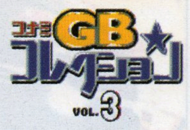
发行商：SCEI　开发商：Climax Ent.　发售日：2005.11.15



《天地之门》是PSP上一款优秀的原创角色扮演游戏，也是PSP的第一款中文游戏。游戏以东方神话和武术为主轴，五大帮派之间的纠葛为背景，呈现出武侠小说般曲折的情节和淋漓尽致的武打设计。游戏画面出色，既有恬适的田园风景，也有阴沉的城墙阻碍，很好地契合了东方武侠的世界观。角色设计好看且切合主题，并用了两套远近建模，使特写非常精美。游戏战斗系统优秀，可以随意组合招数，游戏中的招数众多，并需要玩家寻找获得，增加了探索乐趣。敌人打法众多，这就使不同的招数有了不同的用处。游戏还支持WIFI功能，可以和朋友交换武术，还可以进行武术切磋，当然通过网络还可以下载新内容。

推荐度：★★★☆

天意：谁喊我？
谁喊我：叫我出来做什么？（以上纯属恶搞）



经典怀旧系列 KONAMI收藏3



复刻的起源——KONAMI收集3

想想前段时间在GBA大卖特卖的FC MINI系列游戏，说穿了无非也是冷饭，老任将FC时代的老游戏复刻到GBA上再重新包装后吸引老玩家的怀旧情怀。实际上在此之前另外一家以炒冷饭而著名的游戏公司已经做过同样的事，只不过是FC的游戏复刻到GBC上。NAMCO？NO，是KONAMI，KONAMI的KONAMI GB收藏系列，本次就由本天意带领大家观赏一下这个系列的第三作究竟集中了哪些好玩的老游戏，20岁上下的玩家可别说不认识哦。



射击游戏的祖宗——GRADIUS Ⅱ

首先是“GRADIUS（宇宙巡航机）”，是KONAMI在1985年5月首次于街机上推出的横向卷轴射击游戏，游戏以多样化的升级系统与辅助攻击的“Option”而闻名。次年7月，KONAMI又在街机上推出了“宇宙巡航机”的“分支系列”中的首部作品——“沙罗曼蛇（Salamander）”（1987年在FC上推出的作品可以说是许多曾经历过“FC（红白机）”时代的中国玩家都非常熟悉的一款经典的射击游戏了）。也许大家对“GRADIUS(宇宙巡航机)”和“沙罗曼蛇（Salamander）”之间有不少误会，其实这是两个完全不同的作品，“GRADIUS(宇宙巡航机)”系列有武器选择系统；只有横向卷轴；只能单打(到“GRADIUS V”才可以同时双打)；GAME OVER时只能从特定地点重新开始（到“GRADIUS V”可当场复活，继续游戏）；场景是GRADIUS惑星，场景的不同也是两者最明显的区别了。而“沙罗曼蛇（Salamander）”系列无武器选择系统（只有FC日版有）；有纵向横向卷轴；可同时双打；GAME OVER时可以在原地复活，继续游戏；场景是Salamander惑星。在粗略了解过“GRADIUS（宇宙巡航机）”和“沙罗曼蛇（Salamander）”的区别后，还是让我们赶快进入到正题。

游戏是复刻自1991年FC的2代，画面只有黑白灰三种颜色，飞机的动作也非常僵硬，不像如今的射击游戏能那么灵活地操纵机体，所以得提前站位，并躲避随时可能来自敌人的子弹，子弹的速度都不快很好躲，不过敌人一旦没有及时消灭掉多了起来的话，还是会出现满屏弹雨的情况。当时的游戏流程都不长，一共只有四关,关底的巨大化BOSS战还是很有意思的，不过因为过于巨大，BOSS们的弱点都很好找。作为后续的“沙罗曼蛇（Salamander）”的前作，武器的多级提升自然是存在的，甚至说“沙罗曼蛇（Salamander）”的武器提升系统和本作完



全一样。游戏的音乐是很简单的MID，虽然没有什么出彩的地方，但是却是多少玩家童年的仙乐。

恶魔城的精髓——德拉古拉传说2

本次继续我们的恶魔城传说，这回故事的主角是克里斯托福·贝尔蒙多的孙子，故事的开头是这样的，在一代克里斯托福摧毁了德拉古拉伯爵的城堡之后，伯爵一心想着再次回归人间，但是必须得借助克里斯托福的儿子，索雷尤的力量（为什么吸血鬼要借用吸血鬼猎人的力量，这点很奇怪）。于是15年之后伯爵故意制造了一次事故，将索雷尤掳了过去，这次轮到儿子救父亲了，索雷尤之子再次执起浸过圣水的皮鞭，誓将吸血鬼赶回黑暗中，并救回父亲。与此同时伯爵在人间也建立起了四处据点，一场人鬼大战即将上演。

DRACURA
DENSETSU Ⅱ



由于是GB厚机专用的游戏，所以缺少了FC版的那种艳丽的色彩（之后KONAMI合集中有重新制作过的淡色彩版），手感也完全继承了FC的一代，武器威力提升和多种副武器系统也完全继承一代游戏，倒是关卡的难度和整个游戏的流程比FC一代丰富了不少。消灭了伯爵的四座城堡，地图正中会重新出现一座比之前任何城堡都要巨大的城堡，那正是一切罪恶的起源，德拉古拉城堡，进行一翻血战后来到最后的地方，令人惊奇的是BOSS居然也是一位手执圣鞭并着吸血鬼猎人服装的长着，举止衣着中透露着一股邪恶的气息，没错了，那就是消失的索雷尤了，他的鞭子挥动得更快，副武器则是三把自动跟踪的匕首，相当艰难的一战……父亲输了，不过也清醒了，短暂的父子惜别后就是进入最后的最上层和罪魁祸首的死战，伯爵会在平台的10个点中任意一个隐身出现，并放出呈阿基米德螺旋线式的火球攻击，不过伯爵的出现点都是有规律的，很好寻找，而每个出现点都有对应的死角，浸了圣水的鞭子就是不一样，对着伯爵的头部狠狠地几鞭子下去他就不行了，没有做过多的挣扎，也没有华丽地变身，老头子就爽快地认输了，城堡倒塌，主角站山崖上看夕阳，一切都结束了。

小龙的传说——功夫

随着那一声熟悉的BGM，身穿黄色马裤光着上身的主角就上场了，他的名字叫LEE，不过眼熟的人都看得出来其中带着当年的功夫巨星——李小龙的影子，游戏规则很简单，只需要将对手黄色的HP槽减到0就算胜利了，不过对手有的使用棍子，有的会吐火，有的会头锥，对手的行动速度都很快，不过智商都不是很高，而LEE只可以用手和脚还可以用跳跃攻击等方式，还可以将对手的飞行道具破解掉。然而这个游戏并没有关底，只会无限循环下去。

中国功夫无敌的传说在今天仍在继续，将敌人击败，嘿哈。

企鹅的南极大冒险

这是本天意还在上小学时玩的红白机上的游戏，当时完全不懂怎么玩，GAME OVER几次后就失去了继续玩下去的耐心，到后来高人指点游戏如何玩了才知道，原来此游戏和赛车类游戏颇像，按前键可以将速度加到最大，这样企鹅行走得就能更快点，但是如果碰到坑道或者海豹之类挡路的就会将速度降到最开始的样子，如果遇到弯道还能感觉到离心力，所以不得不按左右方向键，当然路上还是有鱼、旗子等加分的道具可以使，还可以获得螺旋桨小飞行一段时间。在规定时间内到达终点就算胜利了，然后继续进入下一关。

这个游戏的经典程度已经不需要再做多余的废话来描述，收藏才是王道啊。照此类推这样合集卡带上的游戏都是经典，不过这年头想收集到这样的卡带已经不容易了，还是找熟人去日本的旧电器市场淘淘这宝贝吧，童年的美好时光都化在这个系列的卡带中了。

文、责编/天意

S SCORE006130
TIME 020 REST 0000km
-AUSTRALIA-

魔物之塔



KONAMI的这个RPG游戏属于传说中的高素质低人气游戏，但是通过这个游戏你会发现打怪寻宝不是《暗黑破坏神》的专利，收集养成也不是《口袋妖怪》所独有，那么就让我们一起来玩这个独特的游戏。

文/天意

NDS上的《TAO魔法之塔与魔法之卵》刚刚发售，也许大家正被它华丽的画面震撼着。但是这个游戏系列不很有名，作为日文RPG游戏它的系统很独特，和经典的日式RPG模式距离较远，虽然游戏本身很出色，无奈也有不少喜欢日式RPG的玩家不能适应。

既然这里是寻宝团栏目，就先不谈NDS的这个游戏了，继续从以前的老游戏中寻宝。可是我对这个游戏一直念念不忘，所以找到GBC上的《魔法之塔》来玩。

游戏开始出现的片头动画讲述了这个游戏的故事梗概。故事比较老套，说的是在一个偏远小城市旁有个类似巴比伦建筑的古塔，塔里住满了众多怪物和它们搜集来的宝物，所以它就是游戏所谓的魔物之塔（也称为魔法之塔）。虽然这个地方偏远，但是为了宝物财宝猎人们还是远道而来，他们进入塔寻找宝物，并且找到了外面人所不知道的怪物生的蛋，所以在游戏中可以见到很多财宝猎人。蛋可以孵化出怪物，怪物又可以被某些人驯服，所以能够孵化并驯服怪物的人就是驯化师。

魔法之塔旁边这个城市里的人能够很方便地进入这个塔，但是要求是年满15岁才能进塔。这里住着一个优秀的驯化师，可是这个技术高超的驯化师在他的儿子12岁那年，有一次进塔后就失踪了。他的儿子自然就成了这个游戏的主角，继承了父亲血脉当然有能力驯化怪物，现在只需要等到年满15岁了。





游戏画面很不错，关键人物对话会显示大头像，还会出现对话内容的选择。游戏从驯化师的儿子出生开始，当他的儿子出生后，会让玩家给他起个名字，游戏默认的名字是Kou。后面的情节像上面所说，他父亲进塔后就没有回来。

Kou明天就15岁了，终于可以进塔了。不幸的是这天早上Kou居然睡过了，被叫醒后母亲开始交待他许多情况，然后给了他一串父亲曾经使用过的魔法项链，于是Kou就踏上了寻宝猎人之路。

在城里可以干的事有：存储东西、存储怪兽、读父亲的怪物记录、升级房子还可以存档。西面的怪兽商店可以碰到其他财宝猎人，在这里可以做的事当然就是买卖怪兽和怪兽蛋，还有打听情报。城里还有很多别的地方可以去，还能见到更多的财宝猎人。这些就不多说了，转一圈就都知道了。

从城里人的口里得知，塔在城市正北方。向着塔的方向前进，刚要出城Kou遇到一只会说人语的怪兽－Kewne。它说它曾经是Kou父亲的搭档，但是由于失忆忘了很多事，然后和Kou组队进入怪物之塔。

进塔后Kewne开始讲解游戏的基本系统：Kou的怪物同伴会直接攻击、魔法攻击、（有的还有）特殊攻击。塔里的怪物分火、水、风三个类型，这三个属性互相克制，火克风、风克水、水克火。又讲了关于怪物蛋、武器、地形陷阱、喂伙伴怪兽食物、开始菜单、AI控制等系统方面的东西。讲得特别清楚，所以我再解说一遍就显得多余，并且也不可能比Kewne讲得好。总之系统方面的东西很多，喂养怪兽和使用提升物品给武器升级等方面都很讲究，很有研究价值。

进魔法之塔的目的是寻找各式怪兽、武器等东西。怪兽种类和数量则要根据塔的层数区分，最初几层的怪兽很弱，利用价值不高。玩RPG游戏比较多的玩家都会明白，这类游戏初期得到的东西不需要太珍惜，后面会有更好的。到达第十层后从一个神秘人手里得到一个项链，这时就可以派出两个怪兽战斗了。十层以上的怪兽种类增多，尤其到十五层以后，新怪兽种类就大量增加。除了怪兽之外，Kou沿塔向上的过程中还会遇到父亲以前的朋友，并得到他们的帮助。随着塔层数的递增，还会发生很多情节。比如来到第三十层，Kou遇到父亲的搭档，这才知道了父亲失踪的真相。



魔法之塔地上面共有三十层，天上还有一层。看似很多？其实不然，这里的层可不是《暗黑破坏神》那种地洞，面积大且弯路又多。虽然里面的结构也是类似迷宫的样子，不过作为三十层的高塔，每层的面积不可能太大，所以很容易就能逛完一层。看似很少？当然不是，首先当你返回城市，再次进入魔物塔，每次都要从第一层开始。随着层数的提升，遇到怪物种类的增多，难度就越来越大，而为了打某些怪物得到特定道具也增加了重复玩的次数。而且当发展到天上那层后，根据情节还会出现地下楼层——地下99层。这下够多了吧！

游戏看似类似《口袋妖怪》系列，其实只是有一点相像，游戏更像《暗黑破坏神》，还有些《勇者斗恶龙》的影子。游戏中包括100多种怪物，虽然不是很多，但通过融合会产生更多的变化。



游戏画面比较出色，场景在GBC上描绘得很好看，无论是城市建筑还是塔内结构。人物的头比较大，人物造型都很有自己的特色，既有趣也能在小屏幕上清楚地看清他们的样子。和关键人物对话会出现大头像的特写画面，看上去极其有魄力。塔中的敌人用可视方式显示，既好看也能用颜色很好地区分出它们的属性。比如你面对一个红色的怪物，它一定是火属性，这样玩家就可以根据怪兽情况判断如何应敌。当然使用魔法等技能时也会出现有魄力的特写画面。塔中除了怪物，还充满了各种机关，这些机关大多是不可见的，但是踩上去后出现的画面效果很“好看”。游戏音乐绝对值得称赞，在城市中背景音乐悠扬轻松。出现“魔法之塔”后的音乐则变得“轰轰”巨响，给人的感觉紧张压抑。在塔内部音乐则充满了危机感，类似地牢环境的音乐。游戏除了背景音乐之外，还有大量的音效在恰当的位置出现和游戏的画面表现相得益彰。

故事虽然老套，并且游戏主要是以探索打宝物为主，但是情节设计丰富有趣。到达特定楼层发生情节后，使玩家有更强的兴趣进行游戏，减少了这类游戏常有的单调乏味感。游戏虽然很长，但整体难度并不是很难，让玩家有了循序渐进的感觉。游戏怪兽的平衡性很高，几乎没有一击必杀的怪兽，但是有些怪兽的难度也不低，考验玩家的耐心和判断能力。

NDS上的《TAO魔法之塔与魔法之卵》已经发售，希望大家玩NDS最新作的同时，别忘了GBC上的这个《魔法之塔》，因为它们都很出色。



牧场物语GB2

□文/暗凌

作为《牧场物语》系列在掌机上的第二作，游戏画面已经从黑白升级为彩色，视觉上的变化使牧场的世界顿时变得生动百倍。全新的牧场生活由镇长家的对话开始，由于牧场荒废已久，镇长打算把牧场改造为一座游乐园，主角自告奋勇担起责任，要把牧场重新建设起来，以打消镇长的改建念头。

第一天的牧场生活是要与镇上的所有人熟悉一下，听说主角要自己一个人经营牧场，大家纷纷给予鼓励，并赠送了锄头、斧子、镰刀、锤子和水壶这些基本工具，这些工具可是重要的好帮手。与广场的小女生对话，她会问主角是不是喜欢动物，更喜欢猫还是狗，回答完问题后，第二天清早就会有一只可爱的小家伙出现在主角的家门口了，无论是小狗还是小猫，都为牧场增添了一分生气。

从第二天开始，就要为牧场的重建而努力工作了，首先从农耕开始做起，具体的操作方法可以查看广场上的公告板。可供种植作物的土地是自己家下方入口通往的那一大片空地，现在已经是杂草丛生了，用斧子劈掉大树桩，用锤子敲碎大石头，都需要站在原地反复六次才可以，杂草可以拔掉以后扔在地上或者河里，小石头也可以扔进河里或者敲碎。

清理完地面之后就该用锄头开垦出一块九格的正方形土地了，站在正中央播种，每天浇水，期待作物成长和收获。由于浇水时正中间的一格没办法浇到，一般可以削去边上的一格弄成凹形，或者去掉正当中的一格弄成回形，其实如果一排一排的开垦，一包种子播种六格也是很不错的，浇水和收获都相当方便，只是利润会稍许降低。农作物出货数量超过100之后，就可以去工具店购买洒水器，这样一来浇水所花费的时间和体力都少得多。

在农作物第一次收获前，每天的收入就要靠山上生长的三个草莓来维持了，150G一个，每天积累下来，很快就可以去买钓鱼竿了。有了钓竿之后，每天都可以待在河边钓鱼了，把鱼直接出货或者扔到水池里去养着，晚上不妨去后山砍木头，增建温室之类必须要足够的材料才可以。后山上有温泉，泡温泉具有恢复体力的作用，不过与泡的时间无关，只需要跳进跳出反复三四次即可，当然，这么做实在是很急功近利啊。

鸡小屋和牛小屋是本来就有的，在鸡小屋后面的放牧地种三包牧草种子，收割一次后就可以买鸡，买牛则需要种六包牧草。养鸡可算是一本万利的好事情，只要把鸡蛋放在孵化用的架子上,过几天就会有小鸡出生了，买牛的时候可别忘记买刷子，要每天和牛说话，再刷刷身体，提高爱心度以后就能产大瓶的牛奶了，以后还可以买奶酪机等进行动物产品加工。

下雨天的时候不能在外面劳动太久，否则会生病，如果正逢作物收获，就不得不顺延到晴天进行。如果增建了温室的话，花和香草的生长收



↑宠物是这个MM送来的礼物，其实更像被丢弃在家门口的。


↑不跟所有人对话完的话，他是不会让开路的。



↑我相信如果用SL大法的话一定可以要风得风要雨得雨。



↑露天温泉，泡久了也不会感冒。



↑夏天收获的是樱桃，秋天是蘑菇。



↑花店的MM是会送你超级斧子的人。

获则完全不受天气影响，但是必须要买花盆和种子哦，为了收获还必须去工具店买剪刀，而且两间温室一边种花一边种香草不能弄反。

随着耕地和放牧地的开垦，锄头可能会用坏，不过不用担心，去工具店拜托店主小哥帮忙修理吧，过几天去取就能得到超级锄头哦，一下可以开垦出6格土地，实在是非常便利啊！除了锄头之外，锤子、镰刀和斧子也都有超级版的，能一下敲碎大石头或劈碎树桩，或者是一下收割9格牧草，有了超级工具的话收集木材就方便得多。

春秋两季种的都是一次收获的作物，而夏冬两季可以种多次收获的作物，但是夏季会有两次暴风雨来袭，而冬季是两次大雪风。这种灾害性天气的影响是相当大的，不仅作物和牧草会被破坏一部分，而且当天不能出门，没办法照顾动物，之后所有动物会闹情绪三天，无法收获动物产品。

不过有个简单的办法避免损失，每天早上起床先看一下天气预报，如果第二天有灾害性天气的话，就去找增筑屋的大叔，让他来估价，不管是不是真的要增建，都能顺利避开坏天气。只是这个办法并不是万能的，万一遇到当天是定休日，就绝对无法避免坏天气了。

第一年会得到一匹送来的小马，它自己会在屋子外面跑来跑去，不用照顾它，等到第二年它长大以后，就可以去工具店买马鞍了。配上马鞍后，不仅可以骑着马在牧场里跑，还能把马当作是移动出货箱来使用，只是它会到处乱跑，实在是好动。如果在耕地区域里搭筑起了跨过河流的小桥，就可以去河对岸的区域开垦了，如果没有马的帮助，河对岸的收获简直无法想象。

除了埋头打理牧场以外，还不能忘记经常去和镇上的人交流，比如看似普通的图书馆MM，跟她的友好度高了以后，就可以玩到拼图游戏，之后还能买到游戏软件在自家电视机上玩。另外一个游戏软件是打地鼠，平时锄地偶尔会出现地鼠，收割牧草偶尔会出现青蛙，打地鼠游戏里就有两种小动物的客串。

在图书馆MM那里还可以查看图鉴，包括鱼类图鉴、昆虫图鉴和植物图鉴。昆虫是在后山出现的，要买捕虫网去捉，春夏秋三季出现的昆虫各不相同，夏季的晚上还能看到萤火虫哦，真是充满了大自然的生趣。游戏开始时选择男生还是女生来玩影响到植物图鉴的收集，男生和女生可种植的作物和花草稍有一点不同，这只能靠联机通信来交换了。另外本作还能和《钓鱼太郎4》联机，所以全图鉴收集基本是不可能了，实在是可惜啊。

原先紧锁的教堂后来有了神父入住，餐厅的漂亮姐姐的婚礼就是由神父主持的，婚后她的妹妹会成为新的餐厅老板娘，不过我还是更喜欢姐姐一些啊。日历上记着各种节日庆典，所以别忘记经常看看日历，不要错过每个和镇民们同庆的日子，毕竟一年一次的庆典如果在劳动中度过实在是很无趣啊！

像这样的日子，三年很快就会过去了，如果经常状况优良的话，那么主角就会成为牧场正式的主人，我相信大家应该都会迎来这个GOOD ENDING吧！

最后要说的是游戏的音乐不错，一年四季有各自的背景音乐，体现出每个季节的特点，个人最喜欢的是冬季的音乐，感觉悠然而清爽，再配合上雪花飘飘的天气，简直是声色俱全的美景啊！



←神秘花园里的花代表找到的力之果实数量。

文/翔武



《光明之魂2》职业技能研究与PK心得

《光明之魂2》这款游戏想必很多玩家都打通了，编者最近重拾了一下这个游戏，和朋友进行了联机，总结了一些PK时的经验和PK人物培养心得，在这里给大家献上。

首先先来介绍一下各职业，编者在朋友中做了一个PK人物的小调查，在PK中常用的职业主要有以下几个：魔法师、忍者、龙战士、格斗家、隐藏人物，其中使用率最高的是魔法师和龙战士，下面就让我们来介绍一下这些人物的特点和在PK中的使用方法。

魔法师技能分析

魔法师在这个游戏中算是一个很强的角色，无论是单机还是PK都是非常强的。5个魔法攻击技能可以说是面面俱到。

杖击：魔法师的近身攻击技能，带有吹飞效果。

杖击是魔法师唯一的一个近身攻击技能，但是由于没有其他被动技能的支持，以及杖系武器攻击力较低，魔法师是不适合走暴力路线的职业，所以这个技能可以直接无视了。

火球：放出沿直线飞行的火球，随等级提升伤害和火球攻击面积，带有贯穿效果，蓄力速度快。

火球是所有魔法中攻击力最高的，而且带有贯穿的效果，用于打怪倒是非常合适。

冰锥：放出一个冰锥攻击敌人，带有直线追踪效果，一定几率可以冻住对方，可以攻击多个对象，蓄力速度快。随等级提升攻击对象的数量。

这个技能是魔法师常用技能之一，不仅自动追踪打击多个目标，而且有一定几率可以冻住对方，还可以在单机和联机协力模式中用来开宝





箱、开门（用书开高级宝箱会累死的）。

闪电：从空中劈下闪电攻击敌人，可以一次攻击多个目标，一定几率可以击晕对方，蓄力速度慢。





也是魔法师常用技能，闪电通常是用来攻击那些处于其他魔法死点的敌人，随等级提升后可以攻击多个敌人，而且带有击晕效果令敌人行动不能也是这个技能的一个优点。缺点是蓄力速度慢，消耗SP较多。

龙卷风：放出一个龙卷风，会自动追踪敌人，蓄力速度慢。

魔法师的常用攻击技能，龙卷风所带的追踪效果和冰锥不一样，冰锥是折线运动，而龙卷风是曲线运动。而且龙卷风是唯一一个无属性魔法，给予对手的伤害是取决于物理防御力，和抗性无关。随等级的提升，风的体积以及持续时间也会提升，可以给对手造成多连击的伤害。

地狱火：召唤地下的地狱火攻击敌人，可以一次攻击多个目标，蓄力速度慢。

所有攻击技能中最华而不实的，地狱火的攻击范围以及攻击目标数和闪电一样，但是没有附加任何效果，从这点来讲比闪电的实用性就低多了。缺点也是消耗SP多，以及蓄力的速度慢。

魔法盾：随等级提升防御力，每级提升10，蓄力速度快。

魔法盾是魔法师唯一的非攻击魔法，也是必备技能之一。魔法盾不仅能在一定时间内给魔法师提升防御力，而且同样带有盾的格挡属性，即使是蓄力中，如果格挡成功也不会中断蓄力而影响魔法的实用。另外，满级提升的70DEF，以及不需要消耗多少SP，也让你没理由不使用它。

冥想：魔法职业专用技能，可以增加SP恢复速度。



心得介绍

在使用魔法师这个人物前，首先要考虑好要使用什么魔法，要以两个主力攻击魔法为主，一般是火球、冰锥、龙卷风和闪电或地狱火这两个技能搭配。由于闪电和地狱火在攻击范围上差不多，又比地狱火多个效果，所以地狱火一般都是用来无视的。在火球、冰锥、龙卷风这三个魔法中，火球和龙卷风都是带有贯穿效果的，龙卷风属于慢热型，等级低的时候看不出有多强，等级高了之后就可以独挡一面了，而火球是直线飞行，无论是打怪还是PK都有可能被躲掉，缺少一定的牵制力。冰锥也是个非常不错的技能，首先就冲它蓄力速度快，消耗SP少就可以为我们争取很多宝贵时间。虽然在运动轨迹和持续时间上都不如龙卷风，但是可以利用蓄力速度快这点达到连放，对敌人也是有一定牵制力的。

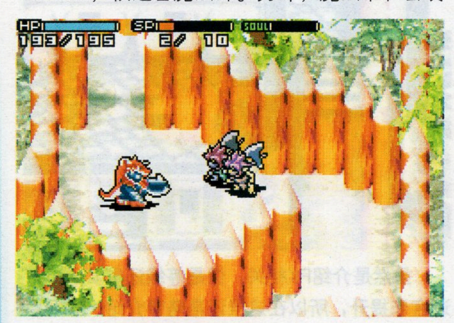


虽然是介绍PK相关，但是等级还是要通过打迷宫来提升，所以在这里还是略带介绍一些加点和加技能的心得。如果练的是PK型的魔法师，至少到80级左右才可以出型。前期加技能时，尽量以一个蓄力速度快、低消耗的魔法为主，然后配合2-4级的冥想，可以保证过关的顺利。加满一个技能后，先保证魔法恢复量足够，和魔法盾的满级，随后再考虑第二个技能。如果是PK的话，可以考虑冰+风、冰+雷或风+雷的组合。选择雷的原因主要是为了和对手保持距离的时候能继续给对手有威胁的攻击，而风本身就具有很强的牵制力，即使是4级的风也能给对手不

小的打击，再加上风是靠对手防御力决定伤害的，可以避开抗性。冰+风的组合主要是两个都具有追踪性的魔法，即使打不到对手也可以一直牵制，让对方很难受。

加点方面，开始敌人不算强，先以提升INT为主，提升INT既能提高SP上限又能提高魔法伤害值。觉得INT加得够用后可以开始加VIT，在PK中有足够的HP也是很重要的，况且是魔法师这种防御较低的人物。STR方面随装备情况而加就可以了。至于DEX，如果其他属性都加得差不多了，就可以考虑加这个了。另外，还有一种玩法，就是把应该投在INT和VIT的点数匀一些给DEX，回避率提升了，可以有一定几率避开对手攻击，再加上魔法盾所带有的格挡，能降低因对手攻击而造成的魔法中断，但是由于是几率性的，所以不是很推荐这种方法，运气好的话还是很强的，有兴趣的玩家可以试一下。

装备的选择：首先是魔法书，保证两个攻击魔法和一本魔法盾的书在L格中，由于装备魔法书可以提升攻击力和防御力，所以魔法书尽量找后缀加数在10以上的。防具可以使用法师铠甲套装（**マジックヘルム、マジックアーマー、マジックグローブ**），这个套装是魔法师能穿的防具中防御最高的，而且套装穿齐后得到INT+10，很适合魔法师。另外，魔法书和套装





的前缀尽量找睿智或精神的，睿智主要提升魔法伤害值，而精神的是加快蓄力速度，一般PK用的书和防具中，至少要有两个减少蓄力时间的，否则被对手牵制就惨了。饰物方面可以选择的有很多，通常选的有高速戒指（**ハイスピードリング**），效果为人物移动速度+50，打A模式下恶魔之塔中的人偶可以掉落，魔法师的移动速度不快，用这个可以补足。另外还可以选用增加抗性或者减少蓄力时间的饰物，在这里就不多介绍了。



在这个游戏中拥有很快速度的突进技，以及行走速度很快的忍者都能成为魔法师的天敌，如果操作得当的忍者，靠自身速度和走位技巧避开冰锥或龙卷风也是很正常的，如果装备高速戒指，完全可以追着魔法师打。而像战士或格斗家这种有速度很快距离较长的突进技角色，也可以利用走位避开魔法，找好位置冲过去一击，很有可能从被牵制状态变为主动。对于这些角色只能靠减少蓄力速度，实现魔法连发来攻击，剩下的只能靠使用者的操作技术了。

龙战士技能分析

介绍完魔法师，让我们再来介绍一下另外一个使用率较高的角色——龙战士。在游戏中，龙战士完全可以称做铁壁、肉盾，拥有众多被动技能。

斧：随等级提升斧子额外的攻击力，蓄力攻击为旋转斧子吹飞攻击。

所有龙战士基本都用这个攻击技能，蓄力攻击的速度、伤害、距离也都随着技能等级而提升。

流星锤：随等级提升流星锤额外的攻击力，蓄力攻击为原地用流星锤挥击。

比起同样使用流星锤的僧侣，龙战士流星锤的蓄力攻击实在是太没用了，不仅是在原地挥击，而且攻击范围也有限，还经常MISS，无视掉这个技能好了。

玩，真的需要勇气，来面对新的游戏，只要一款游戏适合你，玩起来就有意义。（苏洋）
男，15岁，天津市北辰桃香园小区66号楼5门201

盾：随等级提升盾的额外防御力，一定几率可以格挡。

与战士的盾技能相同，由于有格挡以及增加防御力，可以完全忽视手甲这种装备。

DEF强化：随等级提升除了盾以外防具的额外防御力。

专门用来提升头盔、盔甲、手甲的防御力，是主要的被动技能之一。

破甲：击中敌人后，被击中的敌人在一定时间内防御力下降。

一个不太实用的技能，主要是因为防御力降低的不是很明显。

吐息：反击技能，在被敌人攻击时，一定几率使用。

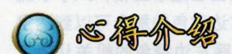
比起格斗家的反击踢，龙战士的反击速度和收招速度都不够快，在这之间容易再受攻击。

威压：使周围的敌人攻击力下降，随等级提升效果和范围。

如果为了打迷宫可以加这个技能，不过效果也是不明显。

魔法抵抗：增加6种属性的魔法抗性，随等级提升。

龙战士最实用的被动技能，到达7级后共提升64的抗性，十分可观。



心得介绍

龙战士成型比较晚，主要原因是4个主要的被动技能如果加不够等级，在对战中比较吃亏。所使用的武器几乎是没有选择余地，由于流星锤蓄力攻击实在没用，只能选用性能比较好的斧子。斧子的蓄力攻击比较优秀，不但可以攻击四周，还带有吹飞效果。盾强化和DEF强化也是必须要加的技能，不但可以提高防御力，还能获得格挡效果。注意，千万不要因为省点数而装备手甲放弃盾牌。对于PK用的龙战士，破甲、吐息、威压这三个技能几乎是可加可不加的，对实战的影响不大。而魔法抵抗是一定要加的，全属性防御提升64对于靠属性攻击吃饭的角色实在是恐怖。







初期，龙战士以提升STR和DEX为主，中间可以加一点VIT。后期主要以DEX为主，否则只有一个空伤害没有高命中也是不行的。VIT一般在230-300左右就可以了，不必非要达到333。在技能方面，前期主要加斧的等级，一方面是提高攻击力，另一方面是为了能拿起更高级的斧子，前期防具的防御力太低，即便有额外加成也不会很高，但是盾的等级至少要有1-2级，如果不加就没有格挡效果。魔法抵抗是放在最后再加的技能，由于本作中属性防御可以靠受到敌人的属性攻击来提升，所以要等提升的差不多了再开始加，不然会影响提升速度的。

龙战士的装备很好选择，可以用三块秘银打造的龙斧（**ドラゴンアックス**），攻击力为85，火防、冰防各加20，会心一击+8。另外还可以选用带有神技前缀的6级斧。头盔护甲的前缀可以随意些，盾的前缀属性最好找提升格挡几率的（幻影），或者直接用三块秘银打造的**フォートレスシールド**。饰物直接使用高速戒指来补足速度就可以了。

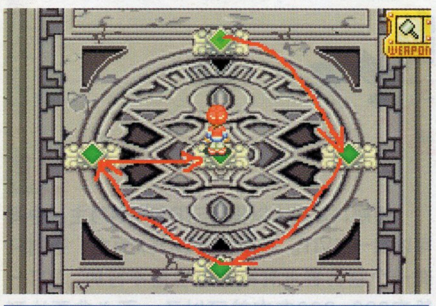
强化好的龙战士完全有和其他近身角色硬拼的资本。对付远程角色时，只要注意走位，活用蓄力攻击就可以了。



铸剑物语 起源之石之迷宫组曲

文/陈昱
责编/天意

观赏完华丽的通关动画后，游戏并没有结束，再次来到**ゴヴァンの**遗迹，还是接着老路走来到最底层决战的地方，会出现五个新的迷宫，打完一个迷宫后才能继续来到下一个迷宫，敲亮这里的紫色转换地点，以后就可以从任意村庄里直接传送到这了。我们进攻的第一个目标是**レクイの**水遗迹。



迷宫一 レクイの水遗迹

刚进迷宫就能发现，虽然是故地重游，但是迷宫和之前的完全不一样了，进门就有两个机关需要用锤子敲打，先敲右边黄色的那处。从左边上去后敲红色的机关，可以到达前面的宝箱处获得**リベアパ－ツ**。然后再敲绿色的机关，向右前行会再次碰到两处机关，敲红色的那个可以直接到达通往下一层的门口前，别忘记了此处还有一宝箱，再敲击绿色的机关可到达宝箱前获得**キツチン**矿。



来到下一层迷宫，这里都是很滑的冰面，有两条路，选择右边的那条可以直接到达下一层迷宫入口。选择左边的那条可以到达左边的木头桶处，可以砸出不少有用的矿石。想节省时间快速过关还是全道具收藏全凭玩家自己决定啦。



刚来到下一层迷宫先去右边拿宝箱，入手水流**の**护符。又有两机关，右边黄色的那个可以到达宝箱前，辛**いカレ**－入手。踩左边绿色的机关从第二条道可以继续前进，再次遇到两机关，这次踩黄色的可以到达右边的宝箱前，入手**ユウビス**矿石。踩上左边黄色的机关向右下走还会有两机关，接着踩左边绿色的机关直接来到对岸，别急着去下一层迷宫，踩门前右边黄色的机关后再次走下边的路可以获得水结晶。



到达迷宫最深处，BOSS是一黄色的飞行兽**アイスブランド**，它只会利用身体的重量攻击别人，常用招数是飞空后从敌人头上坠下。既然是水迷宫那么就利用水属性以外的其他属性的武器攻击它吧，钻头系的必杀招——**ドリルハリケ－ン**正好可以克制它。胜利后获得**ガ－デン**矿，之后使用**ポ－タルの**

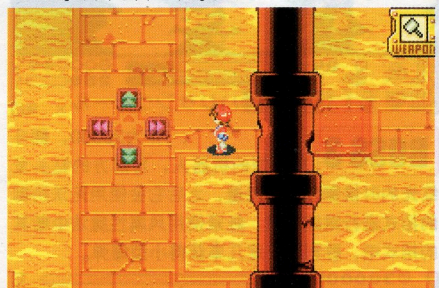
欠片回到村庄，再次传送到**ゴヴァン**的遗迹，通往下一迷宫的大门的绿灯点亮了。



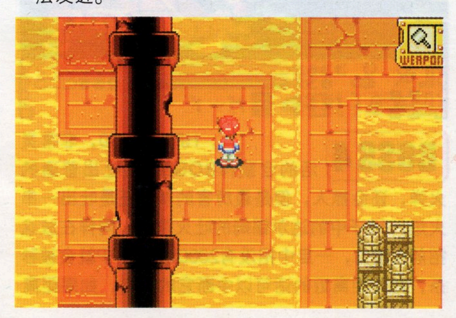
迷宫二 グマグの炎遗迹

先从最左边的路上行，来到一要求对墙使用拳套系武器的地方，使用拳套。然后原路返回，走第三条路，可以获得决死**のラブレター**。再次原路返回走第二条路上行来到顶头后使用弓箭，终于开门的两处关键都开了，然后接着就直接到下一层迷宫吧。

单行道，直走到需要使用锤子敲地控制浮块的机关处，拼好路继续路程，接着直接前进去下一层入手**ネムリ**爆弹和炎结晶，再原路返回，按左、上的方法控制浮块将通往右边的路接通，向上会发现三个宝箱，分别入手救急**セツト**、**ユウビス**矿石、1500b。向下去下一层。



将浮块移动到最右边，这里会有柱子挡住的隐藏通道可以走，在尽头可以获得狂乱幻舞矿，回来后再将浮块移动到中间，沿着中路到达对岸，再将浮块移动左边去获得宝箱，入手闪光**の**护符，向下一层发进。

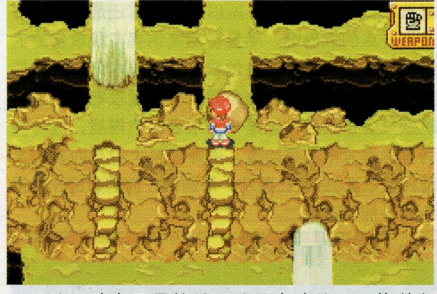


来到BOSS之间，对手是HP有15000的猿鬼人，会召唤火属性的幽灵攻击（念动浮游炮？），另外它的近身攻击也不好打断，用附带了**ウォ-タバ-スト**水属性的斧头攻击效果比较好，胜利后获得忍邪矿。别忘记在回去前把宝箱开了，入手参加申请书一。



迷宫三 スポート洞窟

进去后碰到的谜题还是要用石头堵住风眼，有点类似仓库番。第一个地方先从上方将石头推下来，然后从左边绕过去再将石头推上去，再从右边将石头向左推堵上风眼。别忘记最左边上去后可以入手古**びた**砥石。



这层迷宫更是简单，从最右边的风口传送上去，然后从中的风口下来，再从最左边的风口上去就可以到下一层迷宫了。

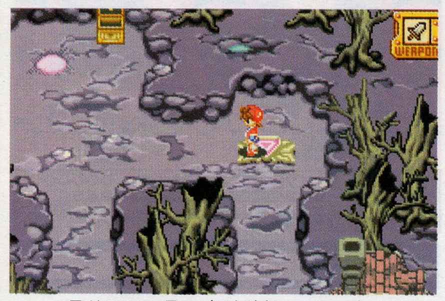
还是从右首上去，推动石头挡住风眼后左边的通道就畅通无阻了，路上可以入手风结晶、疾风**の**护符和传说**の**青竹。进入下一层迷宫就是BOSS战了，整理下装备吧。

BOSS是HP20000的风属性**ブレイド-グル**，因为此BOSS是漂浮状态的，所以使用弓箭效果应该不错，或者还是使用附带了**ドリルハリケ-ン**的钻子。需要注意的是别和BOSS拉开太多距离不然它会使用冲撞攻击，此招无法打断，无僵硬。近身攻击在其身体的左右侧来回切换位置的话它就无法使出冲撞了。胜利后获得大量经验值并入手**メカ**原石。

迷宫四 ミシュースの废墟

这里的传送点比较多和烦琐，所以不再赘述。途中可以入手真**つ**暗**サングラス**、狂乱幻舞矿、超加

速装置、超绝电动机，随机出现的都是一些攻击力超高，HP也很多的怪物敌人，不用一些高杀伤的必杀技很难抗得住，特别被两边围住夹击的情况更是危险，就算是70多级的人进来还是一样很容易阵亡。这里给出走到最后关卡的路径，从最右首的传送点出去，然后走路上的第二个传送点，接着一直向上走不要再进任何传送点就可以到最终BOSS处了。



最终BOSS是三个骷髅怪**スカルファイター**x2、**スカルリーダ**-，总合的HP达到了24000，但是最要命的还不是在这里，两只绿色的骷髅怪会不停地做风车冲撞，除非防御住，但是这样就无法攻击了，而且骷髅怪对任何魔法的抗性都比较高，一次魔法攻击伤害1点HP，所以在此战前还是花力气打造把好点的武器吧，尽量使用高伤害多段攻击的武器必杀技，注意带属性的武器必杀技术无效。先使用召唤兽将武器的攻击力提升，再猛攻吧，在这里跳跃只会自找死，这是一场艰苦的肉搏战，战斗胜利自然有大把的经验值，另外还有大约35W多的奖励经验以及9级的红莲矿，传送回去前别忘记开宝箱中的参加申请书二。



最后的迷宫 ゴヴァンの遺迹

精彩的BOSS车轮战来了，首先需要申明规则，进入此迷宫将是和十个BOSS级人物的轮番战斗，中途可退出，可使用传送道具回城补给。

BOSS 1 ガードファイター+スペルソーサー，HP分别为13000和11000。两个很奇怪的BOSS，红色的弱点是害怕任何魔法攻击，而蓝色的会瞬间移动，弱点是物理攻击，都是攻击不会被中断的可怕角色，所以战斗时要注意切换武器属性。



BOSS 2 スペルナイト，HP有25000之多，近身会释放一道光墙，远距离会用链锤攻击，而且任何魔法攻击都只能对他造成1点伤害。使用弓箭类武器可以简单地远距离屈BOSS。BOSS的HP到12000以下后会变色成红色，此时反而是魔法攻击可以对其造成巨大伤害而物理攻击则只有1点伤害，使用召唤兽对其狂放风和雷属性魔法吧，或者对武器上附加上风或雷属性也可以对其造成巨大伤害。



BOSS 3 ブルーザー，HP为30000，翻斗车造型的机器人，当前方的钻头发红光的时候需要小心躲避，之后它会使用无法防御的招式进行跟踪冲撞，赶紧使用风属性魔法中断其的招式吧，胜利后一定几率获得小型爆弹。



BOSS 4 ドラン，HP为35000，非常灵活的仓鼠样BOSS，会吐出普通的火弹，还会抓人，但是最厉害的杀招还是吐出一串火焰，和SF中的达尔锡姆的吐火很象，同样在放这招前会蓄力，一旦中招没有2000以上的HP就会被秒杀，如果距离近的话可以中断它的攻击，如果距离

远的话还是逃得更远一点吧，胜利后一定几率获得**サビ**爆弹。



BOSS 5 **シャツポー+ハッツx2**，HP分别为15000和10000，三个像幽灵一般神出鬼没的家伙，会隐身后到你近身后再使用旋转攻击。远距离可以弓箭逼其隐身，等它们靠近隐身后就使用**ドリルハリケーン**将它们吸过来杀之。



BOSS 6 **强鬼+幽鬼+幻鬼**，HP分别为15000、12000、10000，从《指环王》中跑出来的仨哥们，实力超强，还会组合技，一上来就给自己强化攻击和防御，如果不慎被夹击后那只有等死的份了。建议用弓逼得它们无法近身和如果被近身最好用矛武器的上+攻击防身，胜利后一定几率入手5000b。



BOSS 7 **アカバネ**，HP达到了38000，是游戏中出现的BOSS强化版，大蝙蝠会飞上头顶，然后会螺旋着转下来，中距离会螺旋冲击，还会吐催眠音波，要想不中其阴招，最好之前装备不眠の指轮，这样就安心不少了，对付它可以趁其飞上去的时间利用**ドリルハリケーン**对其猛攻，胜利后一定几率获得**ネムリ**爆弹。

BOSS 8 **エクスプローダー**，HP再次增加到了40000，游戏中很废的机器人，可怕之处在于HP少于5000时会开始倒计时10秒种自爆，后果是GAME OVER，如果能在10秒中将其HP削光就算胜利了，没有什么特殊的攻击方式，对于其的自爆可以使用召唤兽的最强全屏必杀技和水/风系中范围魔法进行强攻。

BOSS 9 **ダークドラド**，HP再创新高达到了45000，是游戏中的对手召唤兽的黑暗形态，攻击方式依旧没有改变，在其吐火时可以近身用任意武器对其造成伤害，如果其将身体完全缩到版边的话那么它肯定会在另一边出现，对付其只要有耐心就可以慢慢磨死，战斗胜利后获得游戏中第二好用的极品打造矿石——**呪われた**矿石。

BOSS 10 **黑龙鬼**，HP达到了游戏中的最高55000，算是幻龙鬼的强化版吧，攻击方式还是老一套，不过增强了攻击力，很耐抗，不过有经验的玩家还是很简单地就能把它击败的。它的吐息攻击就是最好的近身攻击时机，如果它藏到版边进行从地上钻出来的攻击的话可以通过站到版边躲避，它的最厉害的杀招是黑龙波，一旦屏幕变暗时就是放出此招了，此时站到版边跑动躲避吧，被吸进去的话是必死的，反正都是有规律的行动很好找到突破点，而战斗胜利后自然是几十万的经验值奖励以及游戏中最珍贵的打造武器的矿石光**リ**辉**く**矿石。



至此本游戏全部的隐藏迷宫都完结了，剩下的就是为了打造最强的武器而反复在最后的迷宫**ゴヴァンの**遗迹中找这十个BOSS的晦气，反正BOSS们是无限出现的，所以要想打出全部的最强武器就必须得循环着杀BOSS，入手光**リ**辉**く**矿石。这最后的五个迷宫都是和正统游戏中出现的迷宫完全不同的原创迷宫，反复挑战BOSS们可以获得虐待的乐趣。

由于打造武器过程有一定几率可以打造出优良的武器，就不得不在打造前存一个记录，使用SL大法打造出属于自己的称心如意的武器吧，珍惜每一块光**リ**辉**く**矿石。



龙珠Z舞空烈战 极道剧场

在上一期杂志中我们为读者献上《舞空烈战》的系统讲解和故事模式的详细攻略要点。其实本作中可以挖掘的要素还是很多的，尤其是在故事模式下的许多分支剧情和原创剧情。如果将它们都打出来的话就会发现许多有趣的东西。我想许多读者都会有跟笔者类似的经历，在看原著时尤其是那些经典的战役，总会幻想如果事情是往结果相反的方向发展会是如何如何……在本作中这些的假设你都可以找到答案，战斗结果的不同相应的剧情路线也会不同，如果走与原著相反的路线就可以看到一个截然相反的结局，甚至一些二线角色也为它们重新制作属于自己的故事。本期的极道剧场中就为读者大人们献上本作中两个原创情节，分别是悟饭打败沙鲁后的分支路线和基纽的原创结局，希望大家能够喜欢！

来自“过去的”的少年

摘取关卡：悟饭篇（Cell Game➡Future➡Reunion➡Ambition）

第一幕

沙鲁游戏开始后，悟空首先上场与沙鲁进行了战斗，虽然悟空很快就败下阵来，但此时悟饭体内所潜伏的巨大能量正在涌动着……

沙鲁：如果我激怒了悟饭，是不是他的能量就可以爆发出来？？

同样有着赛亚人好战基因的沙鲁对悟饭神秘而又强大力量显然非常有兴趣。他放出了小沙鲁对悟饭众人开始攻击，小沙鲁力量之强大竟然使悟空、贝吉塔等人应付起来也是倍感吃力。厌恶战斗的悟饭终于被激怒了……

沙鲁：你终于觉醒了能量！这下好玩了，我也会让你看看我真正的实力。

悟饭：那算什么……

虽然沙鲁被悟饭轻松打败，但不甘心的沙鲁在最后的时刻使出了最阴险的一招——自爆……悟空这个时候挺身而出。

悟空：再见了大家！我将利用瞬间移动把沙鲁带到别的地方去。

虽然悟空与自爆后的沙鲁同归于尽。但核心细胞并没有被损坏的沙鲁竟然再度复活，不仅如此还习得了悟空的瞬间移动机能并且恢复了完整的身体。地球再度陷入危机……

悟空：悟饭……能听到我说话吗？我从另外一个世界在跟你说话。要相信自己，你拥有着超乎常人的巨大力量！

悟饭：爸爸！我知道了……

悟空：加油啊！我的儿子！你是最棒的！

受伤的悟饭在爸爸的帮助下终于打败了沙鲁，但已经被神龙复活过一次的悟空没有办法再度复活了。虽然失去了父亲，但悟饭发誓为了能够替爸爸保护地球一定会坚强地活下去的。

第二幕

解除危机的地球恢复了和平，平静的生活再次开始。一天傍晚一位金发少年来到悟饭的家中……

特兰克斯：悟饭！我终于找到你了！

悟饭：……是来自未来的特兰克斯？！发生了什么事吗?

特兰克斯：我需要你的帮助。我一定要在未来同样打败沙鲁，之前都被他跑掉了。我不能让他获得完整的身体！请跟我一起去未来打败沙鲁吧！

悟饭：什么？去未来？！

悟饭与特兰克斯乘坐时间机器来到未来，人造人18号第一个出来阻挡他们。

18号：特兰克斯……有段时间没见了。你竟然跟那个乳臭未干的小子在一起，怎么了？终于知道自己有多么弱小了吧？？

特兰克斯：人造人？太好了！我正找你们呢。悟饭我们来吧！18号今天算你倒霉，希望你能学点什么新的伎俩来对付我们。

悟饭：原来是18号……她其实是个好人……

18号：一帮小鬼竟然也能说出如此狂妄的话，让我来教训你们一下吧！

未来的18号并不了解如今的特兰克斯与悟饭的实力，结果轻松被打败了……

特兰克斯：我们做到了，悟饭！现在还剩下17号和沙鲁了。

“哈哈哈哈！！一帮蠢货！”沙鲁原来一直潜伏在这附近。

沙鲁：我还得谢谢你们呢，帮我打败了人造人18号。为了能够吸收她变成完整的身体，我已经花费了好长的时间了。

悟饭：沙…沙鲁！！

沙鲁：现在就让我来吸收18号吧！17号已经在之前被我……哈哈哈哈！！

特兰克斯：完蛋了……我们再次没有阻止得了沙鲁！

第三幕

吸收了17、18号的沙鲁已经变成了完整的身体，强大的力量让人不寒而栗。嗅着沙鲁强大的气，悟饭和特兰克斯开始寻找沙鲁的踪迹……当他们再次见到沙鲁时……

特兰克斯：沙鲁……他再次变成了完整的身体……

沙鲁：呵呵呵呵……对你们来说也许是个坏消息。完美身体的力量果然不同凡响啊。

悟饭：啊啊啊啊啊啊啊……

看到了完整身体的沙鲁，少年悟饭忆起了死去的父亲，不仅愤怒起来，强大的力量再次从体内爆发出来！

悟饭：特兰克斯……让我们来打败沙鲁！！！如此多的记忆……

沙鲁：你以为你能够打败我吗？！你想挑战我是吗？好啊！让我好好教训一下你个愚蠢的小子……

依仗悟饭强大的力量，特兰克斯二人在苦战后终于打败了沙鲁。

特兰克斯：我们做到了！我们打败了沙鲁！！

悟饭：还没有……就像父亲死的那次一样，他的核心部分还没有彻底毁坏，它正在重新生长。

沙鲁：啊啊啊啊啊啊……

悟饭：就是现在这个机会！！特兰克斯！

重生后的沙鲁妄图再次袭击悟饭众人，却被早有先知的悟饭和特兰克斯合力攻击，终于未来的沙鲁也被彻底打败了。

第四幕

悟饭和特兰克斯打死沙鲁后，在布尔玛提供的线索下，开始寻找格罗博士的实验室。只要实验室中的电脑还没有被破坏，那么人造人和沙鲁就还有可能复活。终于他们在一处非常隐蔽的山洞中找到了实验室的所在地。



悟饭：这应该就是格罗博士的实验室了……如果不将这里毁掉，那么就有可能诞生一个新的沙鲁。

格罗博士：呵呵……小鬼你说对了。而且这里也马上就会变成你的坟墓。

特兰克斯：格罗博士！你还活着？！

格罗博士：你可以那样理解……但我不是格罗博士。我就是这个实验室的电脑，将格罗博士的记忆保存在我这里。我这里储存了你们所有人的战斗数据，赛亚人的战斗力赋予了我新的生命。

悟饭：蠢货……你已经没有机会再次面对我了，我们的“格罗博士军团”。

悟饭与特兰克斯很轻松就打败了格罗博士，不……正确地说是格罗博士所制造的电脑。人造人终于从这个未来世界消失掉了，格罗博士也被彻底消灭了。黑绸军的天才博士格罗，一个贪图强大的力量并且拥有称霸世界野心的科学疯子，不惜将自己身体也改造成人造人，最后却仍然是一无所获……实在是悲哀！

特兰克斯：悟饭！我们将这个实验室也毁掉吧……

悟饭：了解！冲！！击！！波！！！！！！！！

特兰克斯：真的非常感谢！悟饭先生。未来世界也终于安全了。替我向你那里的朋友代声好吧！

悟饭拯救了未来的世界后，回到了属于自己的年代。

悟饭：看到了未来的世界就好像自己在做梦一样……但这里还是那样的美好和平。

琦琦：悟饭！！

悟饭：妈妈……？！

琦琦：我不是告诉过你吗？放学后要赶紧回家！你知道我有多担心你吗？！

悟饭：对不起……妈妈。（嘿嘿……某些时候，妈妈比沙鲁还可怕！）

基纽的龙珠历险记

摘取关卡：基纽篇（Task Force, Heading To Earth ➡Ginyu vs. Androids ➡Ginyu’s Greatest Crisis ➡Ginyu’s First Joint Struggle➡Search For The Final Dragon Ball➡That Hurts, Shenron!➡Sure Kill! Ginyu Storm!）

第一幕

经历了那美克星上一场几近摇动整个宇宙的战斗后，基纽——作为基纽特种部队的唯一幸存者，开始打算去寻找地球上的龙珠。

小林：你是？你怎么会在地球上？！

基纽：难道不行吗？我是来拜访龙珠的。

小林：什么？我不会让你打地球上龙珠的主意！！

基纽：原来如此，你手中有龙珠，这样好了，省得我自己找了。把他们都给我吧！！

小林怎么可能是基纽的对手，很快就败下阵来。

基纽：哈哈！他竟然有三颗龙珠，看来我还是比较走运的啊！嗯？那个雷达一样的东西是什么？原来如此……是龙珠雷达，依靠这个我就可以找到其它的龙珠了。

第二幕

又经过了数日，基纽依靠龙珠雷达寻找着龙珠的下落……

基纽：从雷达上标示的方位看，这里的正前方就有一颗龙珠……

格罗博士：你……你是怎么找到这里的？你看起来不像是地球人，但是……

基纽：恩？看来没错，你那里应该有一颗龙珠吧？！

格罗博士：呵呵……你的身上不是同样也有龙珠吗？我需要它们来完成我的计划。

基纽：我也有我的计划！把龙珠给我，不然我抢了啊！

格罗博士此时还在酝酿他的沙鲁计划呢，可惜没想到半道杀出个基纽来。还没有将自己身体完全改造成功的格罗博士就这么被虐死在基纽的手下，并且手中的唯一一颗龙珠也被抢走了。

基纽：哈哈哈！死老头！想赢我再练1000年吧！

第三幕

打败了格罗博士的基纽，在龙珠雷达上搜索到下颗龙珠的位置是在格罗博士的实验室内。格罗博士将他所找到龙珠藏在实验室极其隐秘的地方，基纽在脏乱的实验室内翻箱倒柜找了半天，结果他不小心碰到了某个开关，意想不到的事情发生了……

基纽：嗯？

18号：你是谁？

基纽：什么？你说话好不客气啊。看来这个星球上有太多粗鲁的人啊……我的名字叫基纽，是基纽特种部……

18号：我没问你这个，蠢货。我说格罗那死老头呢？

就在这时，第一次来到这个时间的特兰克斯因为感受到了人造人的气而赶到了这里。（从时间上推断应该是原著中特兰克斯第一次来到这个时间斩杀弗利萨的那次。）

特兰克斯：什么？！人造人18号竟然已经醒了……我一定是来得太晚了！

基纽：HI！小鬼！你看起来蛮厉害的……不妨我们合作一下？

特兰克斯：从战斗服上看你应该是弗利萨手下的人，不过……还是以杀死人造人为先！我同意跟你合作！

作为还没有完成的人造人18号，目前的力量还远没有达到巅峰状态。对方又是超级赛亚人的特兰克斯，她还没明白怎么回事就已经死在了特兰克斯的刀下。

"这个家伙是谁？！他也是个赛亚人？"打败了人造人后，基纽开始在心里琢磨起眼前这位金发少年了。

特兰克斯：问一下，你是弗利萨的部下是吗？

基纽：嗯……是的……（这小子竟然看得出来！）啊！看啊！弗利萨在那呢！

特兰克斯：在哪？你说什么？弗利萨在哪呢？！

基纽：嘿嘿！拜拜！

第四幕

逃过一劫的基纽开始寻找其它龙珠的下落……

基纽：嗯……从龙珠雷达上看竟应该在这附近……不过话说回来，这里还真的好冷啊！啊！那是什么？

布罗利：啊啊啊啊！

基纽：他……他是谁？

从龙珠雷达上看的确有龙珠在布罗利的身上……

悟空：啊？那不是基纽吗？你怎么会在这里？

基纽：你！你以前是赛亚人吧！我……我在这对付布罗利呢！我现在可没工夫应付你。

悟空：什么？你要跟他打？如果是那样的话，不妨我们合作一下吧？

贝吉塔：我说……你们好像把我给落下了吧！

悟空：OK！一起上吧！就算他再强壮，也不会抵得过我们三个人的力量吧。

悟空、贝吉塔和基纽三人轮番上跟布罗利打起了消耗战，布罗利最终因为体力不支而败下阵来。（布罗利：我冤枉啊！那基纽谁啊？？）

就在大家因为打败强敌而准备庆祝时……

基纽：就是这个时候！身体交换！

悟空：什么？

基纽：哈哈哈！有了这个身体，我就可以为所欲为了！

就在基纽还在得意的时候，突然从前方飞过来一个冲击波……原来是悟空……中了冲击波的基纽被打了回去，被交换的身体也都返回到本人那里。

基纽：现在……我还是去找其它的龙珠好了，他

们已经没有利用价值了。啊！！你们看，那不是酷拉吗？！

贝吉塔：什么？！

基纽：蠢货！

趁贝吉塔和悟空分神的机会，基纽再次逃跑得手。

第五幕

现在的基纽已经收集到了六颗龙珠，现在他要前往的目的地是第七颗龙珠所在的地点——加林塔。

基纽：这是最后一颗了……哈哈哈哈！嗯？谁在那？！

短笛：你……你不是那美克星上原弗利萨的部下吗？为什么龙珠会你那里？

基纽：看来又得打了……

现在的短笛还不是基纽的对手，几个回合就败下阵来……

基纽：看来你还没准备好！别以为我还像以前那么弱小。

短笛：我决不会让你抢走地球上的龙珠！

基纽：你真的认为我会在这个时候愚蠢到自己放弃吗？最后……我终于取得了七颗龙珠！！！

第六幕

基纽虽然已经集齐了七颗龙珠，但悟空在这个时候追上了他。

悟空：在现在的地球上有许多战士的能量都要比当初的弗利萨还强，你应该也很清楚这点吧……

事情就是这样的，我也同样需要龙珠，你把它们给我好吗？

基纽：我……我不会把它们交给你的……（现在不行啊，他好像比在那美克星的时候还要强啊……）如果是那样的话，那么我现在只有跑路了！

基纽使出了浑身解数才从悟空的手中逃了出来……

基纽：我……我终于跑出来了……现在终于是召唤神龙的时候了！！

第七幕

在基纽的召唤下，为亿万人梦想的神龙终于出现了。

神龙：说出你的愿望吧，不过只能实现一个。

基纽：请……请……请将我亲爱的同伴们复活吧！

真的到了这一刻，基纽显得异常的紧张和兴奋。

神龙：非常好。你的愿望已经被实现了，那么再见吧。

神龙消失了，而龙珠也相继散落到了世界各地。

基纽特种部队的成员全部复活了……

基纽：哈哈哈！太好了！现在就SHOW下我们的招牌集体造型吧！

就在这时一股强大的能量直逼到基纽所在的地方。

基纽：这股气？难道是？！

布罗利：你个畜生！！我要杀了你！！

基纽：这……这不是被我们扔到太空中的赛亚人吗？哈哈哈……我们又见面了……真幸运……

弗利萨：好了，好了，那不是基纽吗。怎么我刚才看一点都不像你啊……

基纽：弗……弗……弗利萨大人？！你还活着？！

萨博：不仅仅是弗利萨大人……

基纽：萨博，还有多多利亚……我明白了！因为我对神龙许的愿，所以他们也都复活了！

布罗利：你是……弗利萨？！太好了！我正好可以一起解决你，过来受死吧！！

基纽：有弗利萨大人在，再加上我们在这里帮忙，宇宙中没有人可以阻止我们了，哈哈哈哈！！

经过众人的人海战术，布罗利终于被打败了……

弗利萨：我们可以走了，大家都准备好了！

基纽：遵命！

布罗利：啊啊啊啊啊！！

布罗利显然还不甘心，准备做最后一搏。

基纽：让我现在来终结你吧……“基纽咆哮”！！

布罗利就这么挂掉了……

“现在开始摆出我们的胜利POSE吧！！”

基纽：这个胜利姿势还是必须五个人一起才有感觉！

利库姆：嗯嗯！这是最美的POSE！

巴特：其他人不会理解这么美妙的东西。

吉斯：只有我们才能拥有它们！对不对基纽队长！

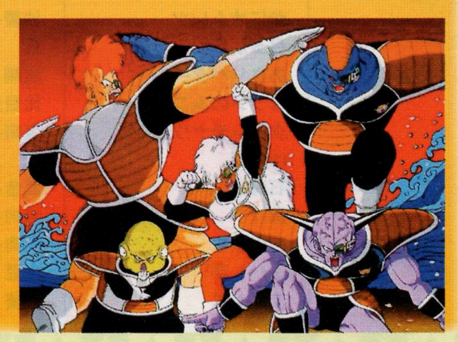
古尔多：我们永远不会丢弃它！

基纽：哈哈！大家！我们该去追随弗利萨大人了，现在开始行动吧！

众人：遵命！

随着基纽队友的复活，基纽的战斗生涯也立即再次启动，战斗吧！基纽力量！战斗吧！基纽特种部队！

文/责编：岚枫





欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”(地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011)；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编/天意

秘技

NDS 孤岛冒险 Lost in Blue AVG

用男主角大智通关后可以用女主角葵来进行游戏，葵的活动区域只限于洞口附近和海滩，能收集一部分食材和全部调味料。料理图鉴只有在女主角模式中才能收集到，以下是部分料理菜谱。

烹法	料理名	食材	调味料
烧烤	ベイクドポテト	马铃薯	岩盐+胡椒果实
	アユの盐烧き	鲇鱼	岩盐
	うなぎの蒲烧	鳗鱼	紫色豆+树蜜粒
	烧きハマグリ	蛤蜊	紫色豆
	烧き鸟	鸟肉	岩盐+胡椒果实
	烧きシャケ	鲑鱼	岩盐+紫色豆
	タイのお头	鲷鱼	岩盐
炸	かきあげ	马铃薯+牛蒡+胡萝卜	岩盐
	アジフライ	鲹鱼	岩盐
	キスのフライ	鳕鱼	岩盐
	フライドポテト	土豆	岩盐+胡椒果实
	鸟のから扬げ	鸟肉	岩盐+紫色豆
	カキフライ	牡蛎	岩盐
	オニオンフライ	洋葱	岩盐
凉拌	豚しゃぶサラダ	猪肉+蔬菜	紫色豆+水色树果
	ポテトサラダ	土豆+胡萝卜	岩盐+胡椒果实
	大根サラダ	白萝卜	岩盐+水色树果
	海草サラダ	海藻	紫色豆+水色树果
炒	キノコのソテ−	蘑菇	岩盐+胡椒果实
	きんぴら	牛蒡+胡萝卜	紫色豆+树蜜粒
	かにオムレツ	沙蟹+蛋	岩盐+胡椒果实
	目玉烧き	蛋	岩盐+胡椒果实
	あさりバタ−	浅蜊	岩盐
	ヒラメのムニエル	比目鱼	岩盐+茶色树果
煮	クラムチャウダ−	浅蜊+羊奶+洋葱	岩盐+黄色花蕾
	ゆで卵	蛋	岩盐
	石狩锅	鲑鱼+小葱+白萝卜+胡萝卜	岩盐+紫色豆
	豚汁	猪肉+小葱+白萝卜+胡萝卜	岩盐+紫色豆
蒸	茶碗蒸し	鸟肉+蘑菇+蛋	岩盐+紫色豆
	ふかし芋	土豆	岩盐
	蒸しかに	沙蟹	紫色豆

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

金手指

GBA 召唤之夜 铸剑物语3 起源之石 RPG

金钱最大

020015AC	0098967F

全道具99个

4200144A	6363
00000030	0001
0200147A	0063

全矿石99个

4200147C	6363
00000028	0001

全强化道具99个

420014AE	6363
00000030	0001

全装备道具99个

420014E0	6363
00000032	0001

全秘传

420014E0	6363
00000032	0001

全必杀图鉴

42001583	FFFF
0000000A	0001
0200158D	00FF

全效果图鉴

4200158F	FFFF
0000000A	0001
02001599	00FF

全召唤兽事典

42001583	FFFF
0000000A	0001
0200158D	00FF

全冶炼RANK9

02001002	0909
02001004	0909
02001006	0909

不遇敌

0200FFB1	2A

钓鱼点最大

020015D6	FFFF

主角总EXP

0200105C	FFE0F505

召唤兽总EXP

02001084	FFE0F505

GBA 最终幻想4（日版） RPG

金钱最大

020072CC	5F5E0FF

不遇敌

0200E074	01

随时存档

0200E009	04

大地图状态

020071AE	xx

xx代表为：

01 步行 02 金色陆行鸟 04 黑色陆行鸟
08 飞空艇 10 新飞空艇 20 气垫船
28 飞空艇+气垫船 40 魔导船

全怪兽图鉴

420073FC	0001
0000011A	0002

全员HP最高

420073FC	0001
0000011A	0002

全员MP最高

42006A0C	03E7
0000000C	0048

全员状态锁定

42006A10	0000
0000000C	0048

全员满EXP

42006A48	967F
0000000C	0048
42006A92	0098
0000000C	0048

全道具全满:全道具组1

42006EF4	0001
00010030	0004

全道具组2

42006EF4	0031
00010030	0004

全道具组3

42006EF4	0061
00010030	0004

全道具组4

42006EF4	0091
00010030	0004

全道具组5

42006EF4	00C1
00010030	0004

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。



类型游戏严选 RPG篇

DQM——旅团之心

98年ENIX第一次将自己制作的养成类游戏勇者斗恶龙怪兽篇公布于世，由于游戏中的主角们和敌人们都是之前日本国民级游戏——勇者斗恶龙中出现的，之前的各种怪兽、敌人、甚至是最终的BOSS都可以加入主人公的手下作为主要战力，并且怪兽们还可以自由交配生出下一代妖怪。这是非常吸引人的一作，之后于2001年借助同一游戏出两个不同版本的潮流再次推出了勇者斗恶龙怪兽篇2代，这次是男孩和女孩篇，不同的版本中出现的怪物也是不同的，不过主要的流程还是完全一样的，游戏再次大卖。

之后沉寂了两年有余，当大家以为这个经典的系列就当消失在众多大作游戏之海中时，ENIX将DQM系列搬到了GBA平台，华丽的第三作，也是褒贬不一的第三作，也因此ENIX并没有将本作命名为"勇者斗恶龙怪兽篇3——旅团之心"，而是想对DQM做出全新的诠释一般直接起名为"勇者斗恶龙怪兽篇——旅团之心"。

借助GBA那比GBC强大数倍的机能，游戏将正统DQ中那种马车同伴系统和纵向卷轴式的大地图完全照搬到"旅团之心"中，游戏的主人公是"DQ7"中的基法王子，说的还是他小时候为了躲避父王的责骂逃到衣橱中，结果却来到了另一个充满魔法生物的世界，并在这个世界中收得各种职业的同伴和怪物的故事，貌似一部王子复仇记，很可惜复仇的最终对象正是引导基法来到这个奇异的世界的女神，之前一代和二代中251种怪物收录了大部分，而人气度比较高的皮萨罗和邪龙王却没有收入，比较遗憾，作为弥补，新增加了天神系怪物。但是众人争论的焦点是在另一个地方，整个怪物同伴的加入方式出现了革命性的变化，由原来的战斗后一定几率加入变成了战斗后一定几率获得它的心，然后将心对着马车上的特定怪物召唤就可以出现新的种族的怪物了。原本大受好评的怪物交配系统被完全推翻，取而代之的是简单的怪物和心的合成系统，一些原本相当难入手的怪物在此作变得只需要怪物的等级足够、心的等级足够就可以召唤出来了，同时这样原本很好用的怪兽的能力也大大地下降了。最明显的例子就是黄金史莱姆，到最后的史莱姆岛上只要获得它的心就可以随便和一个四星半的史莱姆系怪物召唤出来了。当然游戏最终的几个BOSS还是得需要特殊的心和特定的怪物才能召唤出来的。

这样原本的怪兽牧场就因为没有太多的怪物而取消了，只有固定的那么几个怪物，貌似减弱了队伍的攻击性，不过却可携带四个强力的人类同伴而使得队伍的连携攻击超强，一回合消灭BOSS级怪物不是神话，这样就更强调了人类同伴的作用而减弱了怪物同伴的作用。

游戏的最终乐趣就体现在简单地收集怪物的心，收集最强的同伴，反复地挑战玉之迷宫，这样的乐趣就大大降低了，原本的金属化和怪物蛋的BUG都无法使用，可研究可挖掘的要素越来越少，游戏的低龄化自然吸引了不少LU，当然也让很多CU失望。

最后顺带说一下游戏的画面，确实已经达到了SFC上DQ6的水准，音乐也不错，但是弱化了魔法攻击，强化了物理攻击，所以选练一些皮糙肉厚耐打的怪物作为马车上携带的同伴才是正确选择。而魔法则需要选学一些辅助性的加攻加防恢复HP和各种异常状态的魔法就行了，之前号称最强的魔法的**マタンテ**则更是被无情取消了。本天意对此作也是略有微词的，不过还是推荐大家玩一玩浓厚正统DQ风格的本作。

文/天意



↑马车中可以携带五名不同职业的同伴和一只怪物，每个职业都有自己的特色。

这几天得了游戏综合症，总是幻想自己成为一名英雄人物在三国的舞台上MF。（吴东升）
男，17岁，安徽省芜湖市南瑞新城荷夏园17幢102室，241000

SRPG篇

类型游戏严选

黑色细胞ZERO



《黑色细胞ZERO》是早期的一款GBA游戏，虽然名气不如火纹机战等SRPG，但是它是一款素质不错的游戏。游戏设定了一个幻想世界，这个世界里存在着有翼族和无翼族。有翼族中的白翼一族即为天使，是世界的统治者，他们高高在上，为自己的种族而骄傲；黑翼一族为恶魔，就像是与光明相对的黑暗一样，反抗着天使的统治。无翼族是生存在二者之间的人类，相比有翼族的长寿与强壮，人类显得十分柔弱，在天使与恶魔之间的狭缝中挣扎着努力生存。



↑每次都选择白翼，不是因为白翼更美形的缘故。

游戏的主角凯因是一位普通的少年，与他青梅竹马的少女由于背负着特殊的命运而被六翼的上位天使带走，而凯因被打成重伤濒临死亡，必须接受双翼才能继续生存，游戏一开始就面临着白翼与黑翼的抉择。随着剧情的发展，凯因结识了越来越多志同道合的伙伴，其中有为了创造平等的世界而努力抗争的黑翼族，也有反感白翼族残酷统治的天使，还有为了各种理由而走到一起的人类。

游戏中的各种武器拥有纵、横、突等不同的攻击属性，每一把武器都可以通过剑血和凝血的仪式引发出潜在能力，仪式除了能改变武器的能力之外，还能使武器的持有人使用潜在攻击，给予敌人较高的伤害或者带来其它各种效果。战斗中每名角色都可以进行两次动作，移动、攻击、使用魔法或道具等，还能设定待机型，当受到攻击时人物自动进行防御、闪避或是反击。待机防御时受到伤害较小，闪避成功完全不受伤害，反击时则算是以牙还牙，当然只对近身攻击有效，待机型的不同也影响到人物待机时被攻击后面对方向的变化。人物的面对方向是影响战斗的因素之一，在敌人侧面或背面攻击时能造成更大伤害，同样的，受到来自侧面或背面攻击时也会受到更大伤害，遗憾的是游戏中并无法控制己方移动后的面对方向，只能尽量避免被敌人抓到背后的空当了。

每次战斗胜利后，获得的经验值可以自由分配给队伍中的人物，使其等级提升，而升级后得到的属性点也可以自由分配在几项属性上，可以说人物的养成自由度是非常高的。当然了，如果不喜欢花费精力去考虑这些问题的话，属性点自动分配也是可以的，这样培养出来的人物能力比较均衡，不会出现极端的情况。BP是重要的游戏设定，战斗胜利后除了获得经验值外，还会获得一定的BP，之前说到的剑血和凝血仪式就需要消耗BP，两种剑血仪式能引发武器的两种潜能，都进行过之后就可以通过凝血引发出第三种潜能。在战斗中使用武器的潜在攻击是需要消耗一定的BP的，而部分人物使用他们拥有的魔法同样需要消耗BP，如果偏重进行仪式的话，BP往往不足以用来使用魔法，尤其是初期会出现BP紧缺的情况，只有在斗技场出现后去多打几场赢取BP了。

虽然游戏的剧情画面是以静态图片来表现的，但是画风相当细腻，配以丰富的人物表情，令人感觉不错，战斗场景的设计也都相当漂亮，只是人物形象设计略显幼稚。而作为早期GBA游戏，通关结局的单一性和缺乏多周目的设定使其美中不足，除了人物的自由养成外，缺乏让人反复游玩的吸引力。

文/暗凌



↑翼数代表力量，六翼天使是游戏中最上位的天使。

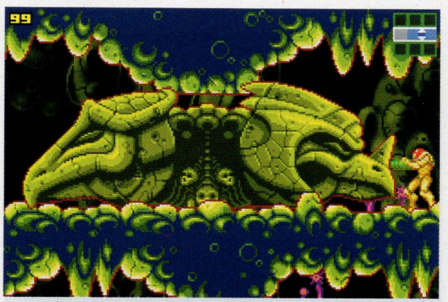
我的名字在《PG》上登过吗？昨天收到别人的来信，说是从《PG》上知道我的，我真是又惊又喜。（任杰）
男，18岁，上海市杨浦区江浦路745弄1号206室，200082

类型游戏严选 ACT篇

银河战士 零点任务

一直以来，《银河战士》系列在国内的人气度都非常有限，究其原因还在于人们先入为主的观念。《恶魔城》系列的超高人气使很多玩家逐渐忽视了本是此类型游戏始祖的该系列。另外一个比较重要的原因就是一直以来《银河战士》系列的世界观都比较厚重，普通玩家尤其是掌机玩家很难去读懂这款游戏，而且作为一款跨度近10年的作品，当年FC磁碟机和SFC上的两款经典作品在国内能够有条件尝试的玩家并不是很多。这也注定了本系列在国内的认知度较低的客观现实。凭心而论，《银河战士》是一部非常伟大的作品，在日本以及欧美的人气度以及相关评价都不在《恶魔城》系列之下。女主角萨姆丝始终都是在能量装甲的包裹下展示在玩家面前，没有了妩媚的神情以及婀娜身材的她，却凭借其迷人的个性及超强的能力仍然在世界范围内获得了极高的人气。反观国内，由于语言障碍以及对其系列作品的整体认知的匮乏，甚至有些玩过该系列的玩家都不知道主人公的真实性别，再加上《银河战士》系列中的敌人都是一些外星生物，其中科幻色彩过分的凝重，相比恶魔城中耍帅的公爵绅士们，显然缺乏一些吸引力。但银河战士真正的魅力却是来源于其完整的世界观和故事构架，以及超级精彩的关卡设计和丰富的动作组合。

《零点任务》作为GBA上的第二款《银河战士》作品，虽然移植自FC磁碟机版的系列首作，但在各方面都做出了翻天覆地的变化。使用了GBA上前作《融合》的引擎开发的画面较FC版有了大幅度的进化，FC版上恶劣的操作感也最大限度地得到了改良。主角萨姆丝可以在剧情的逐渐推进中习得各种各样的特殊能力，辗转于各区域之间寻找各种通关的线索。初期可以依靠按一定频率安放炸弹球而使主角跳到一些比较高的位置，这样就可以来到一些初期所不能及的地方。依靠斜坡保持蓄力冲刺状态绝对是2D动作游戏的一大创举，很多隐藏场景都需要玩家花费大量的时间才能开启，其中寻找斜坡以及足够距离的冲刺距离成为其中的核心，有些时候为了进入某些场景甚至要跨越多个场景才能达成，后期一处以水中冲刺为启始状态，中间要连续利用数个斜坡保持冲刺状态的方法才能进入的场景实在让人叹为观止。游戏最后萨姆丝失去了能量装甲的保护而必须以潜入状态与敌人进行周旋，酷似MGS系列的战斗方式使得游戏的玩法更加多元化。这样巧夺天工的关卡设计在同类游戏中根本无法找到，这也正是《银河战士》系列所独有的魅力。



↑虽然《银河战士》系列没有华丽帅气的角色造型，但是主人公萨姆丝在玩家中仍然还有极高的人气。这是一位纯靠实力吃饭的角色！

游戏在通关之后根据玩家完成的难度以及收集道具的百分比会获得相应的奖励，所谓的奖励除了能够开启一个难度更加BT的HARD模式外，就是主角萨姆丝的插画了。一向十分保守的萨姆丝终于在这里露出了她的“庐山真面目”，更有意思的是随着完成度的增加，萨姆丝的“暴露度”也会越高。插画中貌似普通的女性与之前的激战形成了鲜明的对比，给人以强烈的视觉冲击。游戏中另外一个隐藏要素就是可以在通关后体验到FC版的原作，与本作相比FC版上的画面实在是可以用不堪入目来形容，再加上操作感实在是不够友善，想必能够有耐心将其打穿的人也不会很多吧。《零点任务》绝对是GBA上动作游戏的一部巅峰作品，如果你是一位动作游戏达人，如果你对“恶魔城类”游戏情有独钟，如果你想要考验下自己的耐性和操作的话，那么来试试本作吧，它绝对不会让你失望！

文/岚枫

每当我用区区9.8RMB便换到了众小编日夜辛勤才做出来的《PG》，心中总有一种伪非的罪恶感。（叶佳欣）
男，16岁，安徽省阜阳市开发区一中东校高二(9)班，236000

ARPG篇

类型游戏严选

指环王 王者归来



《指环王》在GBA上已经出过不少作品了，其中不乏ACT、RPG、SRPG等类型，实际上GBA的第一作《指环王》就已经是ARPG的了，但是那种类型如果在10年前还可以让人接受，人物设定以及画面上也看着很不舒服，总之这一作并没有受到任何好评。厂商也认识到了第一作的失败，所以GBA版的第二作《指环王 双塔》采用了类似PC《暗黑破坏神》的类型，也许对于《指环王》这种剑与魔法的故事，这种类型才最适合吧。《指环王 双塔》比起前一作，无论是画面效果还是人物设定都有了很大的提高，容量也从64M增加到128M，耐玩度大大提高，给人一种焕然一新的感觉。2003年，随着电影《指环王 王者归来》的放映，由这个电影改编的多平台游戏也随即发售，其中GBA版仍然是ARPG，下面我们就来介绍一下GBA版的《指环王 王者归来》。

吸取上次的成功经验后，《指环王 王者归来》同样采用了类似于《暗黑破坏神》的类型，并在前作的基础上作了不少强化。首先，在前作可选择的5名角色基础上增加了前作中作为隐藏人物登场的矮人吉姆利，而《王者归来》中的隐藏人物是咕噜，也就是最终可以使用7个人物。在每个人可以使用的技能方法也不像原来那样被动技能和其他的技能树分配因人而异，而是每个人物拥有9个被动技能，5个其他技能（包括效果、攻击等），使原来每人11个技能增加至14个技能，虽然在这一作中没有使用技能树的设定，但是由于技能有等级限制，只有够等级才可以学到技



↑使用不同的人物，所走的路线也不同。每个人物都有自己独立的剧情。



↑本作的画面效果十分艳丽，虽然容量都是128M，但是比起前作，是个不小的提高。

能，在效果上实际是和技能树差不多的。在人物装备方面，也从前作中可以最多装备7件装备增加到了8个，可以说已经达到全副武装了。不仅人物的装备数量增加了，装备的属性的变化也比前作更加丰富了，就这点来看，说他是GBA上的《暗黑破坏神》一点都不为过。本作中人物的能力也进一步细化了，主要是体现在防御这个数值上，在本作中防御被划分为直接防御和间接防御，伤害虽然在人物状态上没有被区分开，但实际在武器上已经分为了直接伤害和间接伤害两种。而且这一作的音乐和画面也比前一作提高了一个档次，音乐显得很大气，画面也精致多了。剧情方面仍然是每个人的故事都不太一样，虽然关卡较少，但是在场景中有不少隐藏地点，增加了游戏时间。隐藏要素方面也比较丰富，不仅有隐藏人物咕噜，而且在得到关卡中的艺术品后还可以开启奖励关的地图，十分丰富。

本作也有一些缺点，比如身上的物品扔到地上就消失了，笔者曾经得到一把好剑，但是一不小心扔掉了，真是后悔莫及啊，如果以后《指环王》再出这种类型ARPG这一点一定要改进啊。另外，本作难度比较高，最高难度中，最初场景的敌人都可以对你做到秒杀，而由于角色的攻击力过低，导致敌人像穿了铁皮一般，有一些玩家因为难度太高所以放弃了这款经典游戏，如果能将这些稍微改进的话，这款游戏会更受欢迎。

文/翔武

大一过了几个月，发现比高三还累，掌机都快不想玩了。（吴铮）
男，19岁，陕西省西安市沣惠南路34号西工大软件学院西206舍，710065

软件 Software GBA Link配套软件5.30版

12月13日，让众人久盼的LINK新版烧录程序终于公布了，此次更新了很多比较实用的功能：

1、支持马车、龙珠、滑板等新游戏的免Z卡和GBA卡存档。

2、支持NDS模式进入GBA游戏时另外一个不用的屏幕背光关闭，加上GBA模式支持的独特花边功能，这个GBA模式已经比较完美了。

3、修正转换ROM中的一个错误，解决了0195不支持的问题。

4、游戏中文名库更新到GBA:2276,DS:0230。

注：为防止存档意外丢失请大家养成良好的操作习惯：在DS模式的合卡菜单下关机。也就是玩过游戏后重新开关机一次到DS模式的合卡菜单，然后关机即可，像之前大家比较关注的《动物之森》也完美支持了。

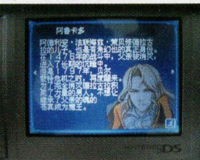
软件 Software 《恶魔城 苍月十字架》汉化补丁发布

12月18日，汉化界老手施珂昱正式发布了《恶魔城苍月十字架》的汉化补丁，以下引用原话：使用前请先确认你的机内有VB6的运行库，如果没有的话请到我的主页上下载。补丁的使用方法非常简单，运行程序后，按打开文件按钮，选择《恶魔城 苍真的十字架》的日文版标准ROM（缩减过的可能无法汉化），然后选择是否要备份原来的ROM以及缩减到256MB，再按确定键即可。

在此非常感谢游戏的翻译：近藤勇和秋天的小嘉；校对：奈落；文饰：飞鸡；测试：SAMMY和阿修罗的帮助，以及中国恶魔城联盟（www.cvcv.net）提供的资料。如果大家在游戏中发现问题或有任何建议，欢迎写EMAIL与我联系。

从目前汉化的完成度来看相当完美，道具说明，怪物资料都很清楚明白，对话采用的字体非常舒服，不愧业界内的前辈高手。

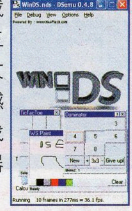




软件 Software NDS模拟器DSemu 0.4.9发布



12月21日NDS模拟器DSemu 0.4.9发布，新版修正了模拟Thumb有时会产生的黑屏问题，修正了使用devkitpro release 17版触模屏时的BUG，修正了DMA和SWI驱动的BUG，另外在其主页上还放出了一堆DEMO的运行画面，大家可以去它的官方网站下载DEMO进行测试，而且目前一些第三方的软件比如“图片浏览器”和“文本阅读器”都能够正常使用，遗憾的是仍旧不能完美运行商业化游戏ROM,看来一款完美的NDS模拟器依旧很难在近期出现。



游戏再好玩也比不上偶家GF小猪的可爱。（尔冬日立）
男，23，辽宁省大连市大连外国语大学日系03级

软件 Software VBA Re-Recording 17 繁体中文化版

这是一款基于VBA 1.7.2版修改的GBA模拟器，与之不同的是增强了录制功能及优化一些便捷功能。新版本的模拟器已经由网友繁体中文化，喜欢这款 GBA 模拟器的朋友请自行上网试用。压缩档内的vba-dll.7z为模拟器所需的动态连结程式库，请用WinRAR 3.4X版本或7-Zip来解压缩。

更新内容如下：

■在略过画格的部分制作了当暂停游戏时显示更新（包含画格计数）。

■重新制作了将记忆体检视器的“自动更新”预设为选取。

■恢复了静态连结与 MFC，试了很多方式才将它完成。

■修正了视频读取和PNG存档的BUG。

■加入了自动更新检测。

■修正了一些gb.cpp和movie.h中的非win32代码，录像功能更稳定。



软件 Software PocketNES 9.98 GBAMP r5发布

近日GBA版的FC（美版的NES）模拟器再次更新为PocketNES 9.98 GBAMP r5版，其全名为PocketNES for the GBA movie player，新版本支持了SRAM存档，但是并没有修正一些中文游戏所支持的MAP，在运行《霸王大陆》时仍然会出现字体无法正常显示的BUG。

软件 Software 星组正式发布《机战OG2》汉化补丁1.0版

终于依照之前约好的时间12月12日中午12时，星组公布了大家期盼已久的《OG2》汉化补丁，以下是汉化的信息：

汉化补丁 ver 1.00

破解：yjw

翻译：西XX、宝石、天河明人

校对：西XX、GINN、银铃、FKK、我的飒

特别鸣谢：流派、绯川陵彦、巴尔西昂（特别是这家伙，3年前没这家伙给我机战FF的字符表我也解不开og的字库，也不会有og的汉化，更不会有现在的og2了）。

本编试玩了此汉化的版本，汉化的翻译有很多恶搞的地方，虽然和原文的对白略有不同，但是基本保持了原创系列一贯的搞笑风格。因为是1.0版，故肯定还有不少文本修饰的错误。喜爱SRW的朋友可以去他们的官站下载汉化补丁并测试，及时将BUG上报。





软件 Software PSP-OSS version 0.1 Beta 发布

PSP-OSS Team终于发布了他们万众瞩目的PSP-OSS version 0.1 Beta。PSP-OSS是一个开放源代码的PSP外壳程序，之前很多人认为这是一个假新闻，但是从正式公布的这一天，谣言都不攻自破，这里是一些readme中的细节：

***音频:**

内置音频播放器。

支持MP3 和 OGG。

***图像:**

内置图像阅读器。

PNG 和 JPG 支持分辨率最高达512x512。

***EBOOT 支持:**

通过 "Start Menu" (1.5 版固件)从你的记忆棒中的运行任何EBOOT。

***文件浏览器:**

方便地通过内置的文件浏览器访问你记忆棒中的文件。

可以打开、剪切、粘贴、删除和重命名文件。

***易于使用的图形用户界面:**

从桌面重启和关闭PSP-OSS。

从桌面运行任何UMD (包括要求2.xx版本固件的UMD)。

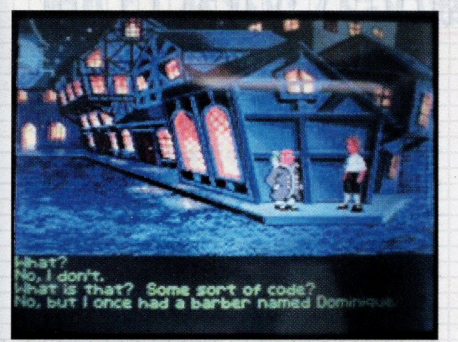
大家一起来玩机战，你们好口野。XSK!（孤高的工口）
男，22岁，湖南省长沙市

NDS软件大观园

距离NDS发售到被破解开发出引导棒PASSME再到几乎全国拥有NDS的玩家都会刷机，已经有一年多的时间了，而热衷于NDS破解和开发软件的玩家们制作出的成果也相当的丰硕了，在年前这个重要的时刻，笔者想带领大家到这个大观园中浏览一下这些非常有趣也颇具实用价值的软件，也许对你或他并没有太多作用，但是对某些喜爱玩新花样喜欢DIY的玩家来说这些都是很有意思的东东，俗话说，走过、路过不要错过，那就让大家随着笔者来看看究竟有些什么玩意吧。

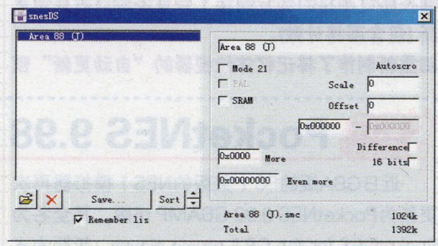
一、模拟器类

ScummVM DS 0.4，模拟的是LucasArts公司出品的老游戏的NDS用模拟器，LucasArts公司是啥？这也许只有老玩家才知道，笔者不是，



所以引用了一些官方网站上的话，“LucasArts Entertainment Company (有时简称为LEC), 是一家电子游戏开发者和出版商。公司是以线观点和点射击冒险类游戏为卖点，并以其第一款冒险游戏：‘迷宫’而声名鹊起。”目前软件的最新版本是0.4版能够运行的游戏恰巧就是“迷宫”，对美版游戏比较感兴趣的玩家不要错过。操作方法：将其中的GBA文件或者NDS任意一个烧录到卡带中就行了，Y：防御、X：高速拳、A：中部拳击、B：弱拳击、L打击左边的敌人，R，打击右边的敌人。

snesDS，关于SNES是虾米东西这里不再多说了，很明显可以看得出来此模拟器是根据GBA版上的snesadvance修改内核制作成的，在GBA上由于机能的原因而未能实现的多种功能比如音乐模拟在此作中都一一实现了，而一些战棋类游戏由于文本行间距比较大而导致游戏时看不到上边或者按不到下边，大容量游戏还是存在着无法完美的问题。



nesDS，NDS的红白机FC模拟器，从操作界面可以看得出来还是制作snesDS的作者开发的，界面简洁明白，让人一看就知道该如何使用。将需要转换的ROM通过打开加入后再点SAVE就转换完毕了，可以烧录合卡，将转换后的ROM烧录到各种烧录卡上就可以运行了，不过笔者还是得提一提，GBA版的FC模拟器POCKETNES已经很完美了，除了《霸王大陆》和《重装机兵》等几个中文游戏无法正常转换外其他的游戏已经可以完全转换，而且即时存档和金手指功能，甚至一机多人联机功能都可以支持，这样再制作NDS用的FC模拟器是不是有重复劳动之举？

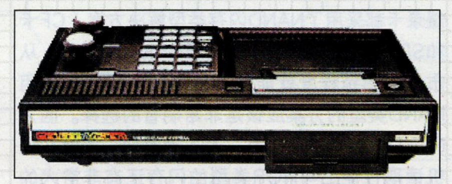
PocketNES DS ROM Injector Version 2.0，别被这一长串的名字所吓倒，其实它就是GBA上的POCKETNES的NDS版，根据作者的说明，目前还只能转换4M以下的FC ROM。使用方法：将ROM放到模拟器同目录中，在DOS中输入使用方法：ndspatch.exe xxx.nes xxx.nds。若想要一个可视的人机对话界面还是等作者更新吧。

NesterDS 0.1，依旧是FC的模拟器转换工具，作者是Rich Whitehouse，白宫？呵呵，有点意思，老美的技术实力不容置疑，同一机种出现两款模拟器，从这一点也可以看得出红白机在

NesterDS Insertion Tool
Location of NesterDS rom:
Browse
Insert
Exit
Location of NES rom:
Browse

老玩家心中的地位了。使用方法：分别定位NesterDS影像文件和NES文件，然后点插入按钮即可生成NDS ROM。经过测试发现还是有不少FC游戏无法正常运行。

ColecoDS 0.2，又是老游戏机种的模拟器，老美有严重的老机种怀旧情节，关于这款比红白机FC还要骨灰的机种还是得引用一下电子游戏史中的原话大家才能了解一二吧。“Coleco发行了Colecovision，这是一个插卡式的家用电子游戏机。Colecovision能够崭露头角不仅因为它

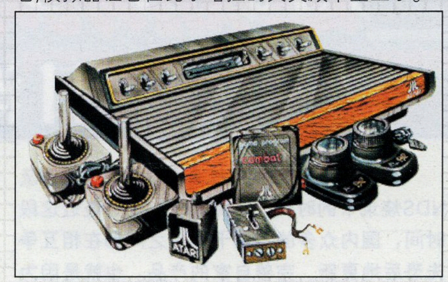


有超级的音质和画面，更重要的是他得到了日渐崛起的电子游戏公司任天堂的支持。Coleco为Colecovision发行了极佳的转化版，并且开发出了适用于雅达利VCS与Intellivision系统的部件。”那么国内没有接触过这些的新玩家如果对此有些许兴趣的话还是安装一下玩玩吧。使用方法：解压缩包到新建目录，将ROM也放入同一目录，运行批处理文件：makecoleco.bat即可在当前目录中生成转换后的文件。

DS_GBC v0.1，DS版的GBC模拟器，在作者的README中笔者再次见到了几位熟人：FluBBa、Loopy、DarkFader。当初GBA上的SFC模拟器刚出现的时候就是靠这几位高手逐渐调试，到最后可以完美地无声模拟一些SFC小游戏，同时FluBBa也是GBA用的多款其他机种模拟器的制作者。使用方法：将GB/GBC ROM改名为game.gb放到模拟器所在的目录，然后运行makeit.bat就可以了，目前还无法制作合卡。

DSMS 0.2，NDS用SEGA MS模拟器，可以转换GAMEGEAR和MasterSystem的ROM，号称SEGA铁杆的玩家如果知道有这模拟器一定欣喜若狂，当年GG可是第一个彩色屏幕的掌机，虽然后来被老任打得血本无归，但是如今却再度借助老任的NDS而复活了，真是个奇迹。使用方法：将sms文件放入同一目录，在DOS中以命令行方式运行：DSMS MODE INPUT.ROM OUTPUT.NDS这样的语句，注意MODE的选择，0为MasterSyste，1为GameGear。

StellaDS Atari 2600 Emulator 0.5.5，NDS用雅达利模拟器，虽然现在雅达利已经不再从事主机的研发，但是它依旧进行着游戏软件的开发工作，对于这个任天堂在北美曾经的对手，不少美国玩家例如作者TheChuckster还是记住了它,模拟器让它在瓦尔哈拉的英灵殿中重生了。



VectxDS V0.1，依旧是古董机种雅达利5200 Vectrex便携式游戏机的NDS用模拟器，该机种是1982年，GCE发布第一个基于矢量，便携式的游戏机VectrexVectrex，老字辈的掌机依然被人们所怀念，可见雅达利在人们心中的地位了。使用方法：此模拟器是和ROM的整合版，所以只需要将NDS文件烧录到卡中就可以了。



WonDerS v1.1，WonderSwan是BANDAI的神奇天鹅掌机，关于它和横井军平的故事可以倒出一两千字，所以笔者就不在这里骗稿费啦。但是这个模拟器目前运行的很慢，作者也在修整代码并不断完善。使用方法：将ROM放到ROMs文件夹中，然后运行AddRoms.bat就可以生成NDS ROM了，目前经过测试能够运行的游戏有《FF4》、《钻子先生》。

模拟器部分就介绍到这里了，尽管有不少模拟器还不够完美，大家需要的只是静下心慢慢等作者更新版本，下期笔者将介绍各种好玩的应用软件，包括各种专门针对某些游戏的存档修改程序，相信一定会有吸引作为一名NDS玩家的你的一个。

文/陈昱 责编/天意

NDS是掌机历史上重要的一位，掌机世界永远属于任氏。（贡煜恒）
男，18岁，江苏省常熟市常熟中学高三(7)，215500

近期烧录动态

日渐成熟的技术

随着PASSME2的内核全面发布，全面普及NDS烧录卡的时代已经降临了。而且最近这段时间，国内众多的烧录卡品牌之间都在相互争先恐后地更新、完善自家的产品。也就是因为这样，国内的玩家也可以选择适合自已的NDS烧录卡产品。国内烧录卡品牌之间的相互竞争也能够更快地提升产品的性能，最终得到实惠的还是作为消费者的玩家。闲言少说，各位关心NDS烧录卡的玩家，请跟着笔者来了解这期最新的烧录卡动态。

一、NDS烧录卡时代 NAND型烧录卡大行其道

从GBA时代进入NDS时代的玩家肯定都会知道在GBA时代，烧录卡使用的闪存芯片都是NOR类型为主。因为GBA主机限制了游戏卡接口的速度要求不能够低于120ns的速度，否则就会出现不能运行游戏的错误现象。然而，进入了NDS时代之后，NDS烧录卡使用的闪存芯片的类型却发生了极大的变化。基本上目前大容量的烧录卡都采用了NAND类型的闪存设计方案。

造成这样转变的最大原因就是NDS主机的游戏数据接口与GBA不同。由于NDS平台游戏的容量逐渐增大，为了降低游戏卡带的硬件成本，NDS主机的设计增加了4M大容量的缓存芯片，这样的设计要求可以让NDS的烧录卡能够直接使用8bit接口数据宽度的串行NAND芯片。NDS能使用NAND类型的闪存芯片也是由于NDS硬件规格所决定。目前国内的G6和M3还有SC烧录卡都采用了NAND闪存类型解决方案（CF卡和SD卡的储存芯片都是属于NAND类型），从市场的热销程度就能够看出，在NDS时代使用NAND类型的方案应该是非常明智的选择。因为NAND闪存的价格低廉，写入速度快，虽然在随机读取性能上与NOR类型的闪存还有非常大的差距，但是对于NDS游戏的运行，NAND闪存的读取速度已经能满足使用要求了。目前NDS的游戏容量比GBA的游戏容量增加了很多，目前已经出现了1Gbit容量级别的游戏了，以后的大容量的NDS游戏也会逐渐增多。这样游戏数据的写入速度就是检验烧录卡综合成绩的关键因素了，因为谁都不想为了玩一个游戏还需要一个漫长的烧录过程。而上述的种种要求，正好是NAND类型闪存所具备的优势。所以笔者预计，NDS烧录卡使用NAND闪存类型的产品也会逐渐增多。



↑CF卡和SD卡的存储芯片也是NAND闪存。

豆知识：

NAND闪存类型的优点： 写入速度快，容量大，价格低廉；**缺点：** 随机读取速度慢，接口数据宽度为串行8bit。

NOR闪存类型优点： 随机读取速度快，接口数据宽度为并行16bit；**缺点：** 写入速度慢，容量小，价格昂贵。

二、NDS专用烧录卡将会出现

由于NDS主机没有了对闪存随机读取速度的要求，那么笔者预计，在以后的NDS烧录卡时代里，将会出现只能够运行NDS游戏的专用烧录卡产品。为何会出现这样的产品呢？实际上这也是顺理成章的事情。目前购买了NDS主机的玩家肯定都在玩NDS平台的游戏，而目前G6、M3、SC烧录卡都还保留着能够运行GBA游戏的设计方案。因为这些产品中都增加了能够达到NOR随机读取性能的高速缓存，所以才能够正常运行GBA游戏。这样也就增加了烧录卡的硬件成本。随着烧录卡市场的逐渐细分化，要求只能够运行NDS烧录卡就肯

快元旦了，祝愿PG过节好，全国玩家过节好。（葛亮）
男，22岁，河北省廊坊市万庄石油安居小区8-4-4，065007



定会出现。出现NDS专用烧录卡的第一个原因就是能够降低烧录卡的硬件成本，第二个原因就是能够减小NDS烧录卡的体积。笔者相信过不了多久，NDS专用的烧录卡将会出现在市场上。

三、Gbalpha产品更新情况

最近中国Gbalpha有限公司在国内推出的产品G6和M3逐渐受到国内玩家的欢迎。而且该公司也是目前国内研发水平最高的烧录卡厂家之一，从该公司网站最近的改版动作上就能够知道其实力。在11月底的时候，Gbalpha公司推出了M3的SD卡版本。由于SD卡目前已经在数码相机、手机、MP3领域普及了，根据市场的需求，设计一个SD版本的M3就显得非常必要了。可以说推出SD版本的M3也是适应了市场和玩家的要求。目前M3发布了最新的C13版本内核，还有2.5版本的游戏管理软件。SD版本C13内核主要更新如下：支持双核心ASIC轮流读取SD卡的双通道读取机制，彻底解除因数据传输等待反馈时造成的时间浪费，全面发挥M3的双核心设计的优势，让游戏运行所需要的数据源源不断地传输给NDS，游戏运行速度全面提升。由于增加了一个SD卡的版本，下载内核的时候一定要注意是CF版本还是SD卡的版本。对于游戏管理软件，就不需要区分版本了，因为在使用游戏管理软件的时候，可以自己选择SD卡版本还是CF卡的版本。M3目前的内核正在进行重大的结构转换，所以以前内核版本的游戏存档不能够在新内核上面支持，所以最好保存以前的游戏存档。

↓M3发布SD卡版本。

G6方面，目前发布了1.34内核更新程序，还有2.3版本的游戏管理软件。使用G6烧录卡的玩家，推荐更新。与M3的内核情况一样，目前G6的内核也经过大幅度的修改，因此不能够支持原来内核所保存的游戏存档，所以在升级内核的时候请一定要保存好原来的游戏存档。

电影卡M3的另一个强大的软件–水晶引擎2转换软件目前发布了1.22版本。主要更新情况如下：

1、解决在WINDOWS2003上安装后无法转换的问题。
2、更新了视频编码标准，转换出的NDS、GBA电影也可在MP4电影卡上播放。
3、解决了转换出的电影偶尔有轻度花屏的问题。
4、增加了对ffdshow audio decoder的支持，可以在转换中加载和设置音效处理插件。
5、Win98、WinMe用户需要在安装完转换软件后，再安装一个Win98Me_Pach.exe，对转换驱动打补丁，就可以正常使用。
6、转换软件安装过程中增加ReadMe页面，将安装说明ReadMexx.txt的内容内置在其中，可以在安装转换软件时提醒用户安装方法。

四、NEOFLASH更新情况

国内XG厂家代理销售的NEOFLASH产品，目前产品的重点核心就在MK2和MK3上面。0.03版本的MK3程序已经能够让NDS游戏在SD卡内运行，但是0.03版本的软件非常不稳，经常会发生死机情况。目前真正能够发挥MK3产品性能的程序0.04版本还没有发布出来。不过从XG厂家了解到最新的情况得知，目前0.04版本的程序将会有重大的更



↑NEOMAX产品。

新。NDS游戏的图标显示方式将会更新，对于MK3在SD卡游戏的支持上将会更完美。如果0.04版本的软件真的能够实现上述的功能，那么MK3产品将是第三个进入NAND闪存领域的NDS烧录卡。不过由于NEOFLASH设计团队的强大研发实力，笔者预计可能MK3产品有后来者居上的实力。

五、SC产品更新情况

以前在GBA时代未能发挥其性能的SC转接卡，在NDS烧录时代竟然完全发挥了其使用CF和SD卡的性能，SC产品开发者的软件研发实力的确很强。目前SC产品已经发布了1.54内核还有2.44版本的转换软件。主要更新如下：



↑NDS烧录时代SC发挥了自己的实力。

1、改进了与GBA/GBM的兼容性。
2、增加了NDS复位功能在游戏中按“L+R+X+A”键可复位到Supercard 菜单，目前个别游戏复位不稳定，像0223-_Animal_Crossing_Wild_World，今后将不断完善。
3、修正了对《托尼滑板》易死机的BUG。

虽然目前新版本的SC转接卡在NDS红灯状态下烧CF卡或者SD卡的情况已经降低了，但是还是会存在烧卡的现象。所以建议使用SC卡的玩家，最好不要在NDS红灯状态下使用SC转接卡保存游戏存档。因为SC烧卡的原因经常发生在对CF或者SD卡进行写操作的时候。

六、GBALINK更新情况

从GBA烧录时代就脚踏实地走过来的GBALINK产品，目前发布了最新的GBALINK软件5.30版本。这个版本的软件主要更新了：

1、支持《马力赛车》、《龙珠》、《滑板》等新游戏的免正版卡和GBA卡存档。
2、支持NDS模式进入GBA游戏时另外一个不用的屏幕背光关闭，加上GBA模式支持的独特花边功能，这个GBA模式已经比较完美了。
3、修正转换ROM中的一个错误，解决了《简单DS游戏系列2》不支持的问题。
4、游戏中文名库更新到GBA:2276，DS:0230。



↑GBALINK的主打产品。

作为从GBA时代就一直奋斗到NDS时代的GBALINK产品，笔者对EDIY小组总是怀着一种敬佩的感情。EDIY小组的开发人员仅有2个人，但是他们却把GBALINK烧录卡的功能发挥到了极致。目前GBALINK的烧录卡产品除了在容量上与其他烧录卡不能够相比以外，其他的功能上GBALINK产品并不落后于其他的品牌。不过目前由于NDS游戏容量的增加，以后采用NOR闪存的NDS烧录卡将会遇到成本与容量这个瓶颈问题，所以笔者希望EDIY小组能够再接再厉，发布一款使用NAND闪存的NDS烧录卡产品，让我们拭目以待。

七、EZ产品更新情况

在GBA时代的王者EZ小组，在NDS时代已经失去了原来的王者地位。目前EZ小组的最新产品EZ4还是没有能够发布出来。最近发布了一款EZPASS2产品，该产品能够让购买了IDS和新版NDS正常运行EZ产品的烧录卡。而且这款EZPASS2产品是一个套件产品，因为EZPASS2支持IDS和新版本的NDS都需要特定的正版游戏

一个游戏能体现出不同玩家的不同玩法。（戴雨辰）
男，17岁，云南省昆明市五华区东风路瓦仓南路云南新闻图片社143号，650032

卡才能够正常引导，所以EZPASS2赠送了升级代码使用的下载线。有了内核下载线以后，玩家就能够根据自己的游戏卡升级EZPASSME2了。

EZ的英文网站上已经发布了2.09b1版本的EZ3软件，该版本的软件最重大的突破就是能够在NAND的闪存上面直接运行NDS的游戏。但是该软件并没有在中文网站上发布，估计目前还是属于测试阶段。等完成后，估计EZ3就能够正常支持运行NDS游戏了。虽然EZ3属于GBA时代的烧录卡产品，不过由于其先进的硬件结果设计，能够支持NDS游戏运行也并不奇怪。但是笔者希望作为NDS时代拳头产品的EZ4产品能够早日来临，因为EZ4才是同一时代与其他烧录卡品牌较量的产品。

八、火线2烧录器产品更新情况

目前火线2烧录器产品已经于11月24日发售了，2代火线产品与原来的火线烧录器最大的区别就是使用了USB端口。由于更换了接口，所以也从新设计了烧录软件。这样也就避免了以前火线烧录器被盗版的局面，以前承诺过的功能也能够实现了。火线2代烧录器的主要更新如下：

1、烧录速度快60K－100K，最快150K，64M卡2分钟，占资源很少，烧录不会死机。

2、独创卡带识别引擎，可烧录全系列D版改卡和市面上多种烧录卡，兼容最全面。

3、支持烧录32M/64M/128M/256M卡带。

4、全自动设置，IO延迟自动设置、存档自动全兼容、自动识别卡带，操作最容易。

5、游戏进度备份单键完成，自动按游戏名加时间作为文件名备份。

6、GBA开机画面DIY，游戏补丁DIY，改卡DIY，卡带识别DIY，充分体验DIY的乐趣。

7、软件功能快速升级更新，只要您能想到，告诉我们，火线就会帮您实现。

8、IPS、CHT金手指功能。

目前火线2代的配套软件发布了最新的3.08版本，该版本更新如下：

新增支持以下卡带的合卡烧录：火线卡2代、慧灵卡、超写卡（带时钟功能），火线卡1代、龙卡合卡、刻录尖兵合卡、充值卡合卡、魔卡合卡、A880兼容合卡、大众卡合卡、厂商定制的ASIC 0502合卡、ASIC A880合卡、ASIC H2313合卡。

目前火线2代产品的主要使用对象还是GBA用户，而真正对应NDS主机的产品还没有发布。所以笔者非常希望火线产品能够发布NDS的烧录卡，让玩家多一种产品选择也是好事情。

九、EWIN产品

由于EWIN烧录卡的官方网站目前正在更新状态，所以笔者也不能够了解到EWIN的更新状况。EWIN产品的更新将会在下一期的烧录动态里告诉大家。

2005年即将就要走过了，真正的NDS烧录卡时代的较量就要留在2006年里。让我们共同期待国内众多的烧录卡产品在2006年能有更精彩、更完美的表现了。快要到新年了，笔者在这里祝愿所有的玩家新年愉快！

文/Binbin30 责编/天意

M3 Game Manager V2.3 (special version)

Game

F:\ 我的电脑 本地磁盘 (C:) 新加卷 (D:) 新加卷 (E:) 可移动磁盘 (F:) 共享文档 网上邻居 BODY CE_install CE_upto

All File(*.*) trm-elpl.nds

语言: Chinese

写 NDS 写 GBA 删除 帮助

* 请先从CF设备中选择目标目录.

Save Manager

游戏类型: NDS

游戏文件名称: lgc-cvdu.nds

进度文件名称 进度类型

普通格式 写入.sav 备份.sav

帮助

M3格式 删除 创造进度 写入 改名 创造新进度 备份

M3-SD电影卡全面评测

前言

实际上，电影卡发展到第三代时，其名称已不能概括出它的功能，从电影卡二代发布时支持FC ROM就可看出端倪，电影卡是准备走一条多合一的道路，作为一款周边产品，它必须要足够强大的功能才能够吸引消费者，电影卡从一代进化到三代，在其最初支持的电影播放卖点上，我们可以从影片素质的逐渐增强而感受到电影卡公司的诚意，然而随着市面上廉价MP4播放器的上市，再加上PSP在多媒体播放上的绝对优势，电影卡单独有视频播放能力显然不能满足玩家的需求，在这种情况下，电影卡支持游戏烧录功能可谓众望所归。

在电影卡的游戏烧录之路上，无论是CF版还是SD版都落后于同为竞争对手，电影卡三代(简称M3）的CF版和SD版都是在玩家们望穿秋水之时才掩面上市，总地说来虽然大家等得久，但是绝对等得值，特别是M3-SD，从第一次发布上市信息到如今真正上市已是延迟数次，许多玩家在等待与徘徊之际投入其它产品的怀抱，而坚持不懈的玩家终于凤凰涅磐，入手M3-SD修成正果，下面就让我们来看看这一款让诸位翘首以盼的产品到底有何神通！



外观篇

本次发售的M3-SD均使用了英文版包装，这一点让许多玩家感到疑惑，为什么在国内上市的M3-SD却要采取英文版包装？难道其内核也



是英文版？实际上拆开包装后就可以看到贴有中文标签的M3-SD本体，将M3-SD插在NDS上开机后界面语言也是中文的，所以看到英文包装大家不要感到奇怪，目前市面上的M3-SD全部都是英文版包装，不过相信以后M3-SD会以中文包装上市。

M3-SD本体延续M3-CF的设计风格，整体以银白色为主调，所不同的是标签由M3-CF主打的黑色变成了蓝色，其它地方并无异处，只是在采用SD卡作为存储媒介后，M3-SD的长度稍有缩短，与M3-CF相比大概短了2CM，不过这并不能让人感到满意，因为同类采用SD卡做存储媒介的产品比M3-SD更短，不过考虑到M3-SD的内部设计与其不同，这一点倒可以体谅，如果有玩家对此不甚明确，可以看看M3-SD的内部图。很明显，要想把长度缩短并非是大家所想像的那么简单，电路板上密密麻麻的部件并不是想取就能取的。



我梦想着在不久的将来，我手里拿着一台有自主产权的国产掌机，玩着国人开发的游戏。（吴致毅）
男，20岁，桂林电子工业学院，541064

从M3-CF、G6、M3-SD的陆续发布，我们也可以看到电影卡的NDS时代产品线已经规划完毕，这三种产品各具特色，适合不同的消费群体，同时它们的风格又保持整体统一，玩家一看便知道是电影卡家族的产品，这一点做得很不错，当然其操作方式以及界面风格也非常类似,此点在后文会有提及。



事实上，在M3-CF和G6上面出现过的掉漆现象可以预计以后也会在M3-SD版上出现，这是无法避免的，采取银白色喷漆设计的M3-SD在NDS上面反复插拔后势必会出现此种结果，不过这样换来的就是M3-SD搭配银色NDS非常美观，毕竟颜色一致，十分协调。



由于将SD卡口设计在下方，所以取拔SD卡不必像M3-CF一样得把本体取出来才能取卡，所以一般情况下都可以将M3-SD置于NDS不取出，要换游戏时只需要弹出SD卡即可，这样一来既方便，又可以保护M3-SD。

SD卡兼容性



M3-SD刚上市时遭遇到了一场不小的风波，起因是它的SD卡兼容性，有许多玩家买回M3-SD后在SD卡拷了游戏本来高高兴兴地准备玩，可是却发现有几种SD卡不能识别，这几种卡是：KINSTON、松下、东芝，而KINGMAX、SANDISK、威刚等卡却可以正常运行，关于此点后来官方专门给出了答复，答复如下：“由于M3-SD内置的松下半导体株式会社MN5774LD专用SD读卡芯片功能未启用到标准模式状态，即没有开启双数据缓冲读取模式，导致SD卡读取速度偏慢，时钟频率与NDS的时钟频率在部分SD卡中存在不匹配的情况而导致死机。这种情况发生在部分M3-SD的用户中，跟使用的SD卡本身也有关系，不同的SD卡读取数据的周期也略有差异。因此，我们在已经提供的内核中解决了SD卡的兼容问题后，近几天将再次发布新内核，充分利用到M3-SD的硬件机能，把游戏读取速度、游戏运行的稳定性和兼容性彻底解决。由于涉及的内容很多，也可能会出现意想不到的问题，因此还不能确定新内核的具体发布日期，如果比较顺利，则在明日(14日)晚或15日午时前发布。即便出现问题也不会耽误太久，总之我们会竭尽全力在问题尽快解决后即时发布以解决大家在使用中出现的问题。”



我真同情各小编，你们冬天和雪人一起工作难道不冷吗？（臧启扬）
男，17岁，天津市塘沽区贻兴园12栋2门301室，300451

备注：得分标准以运行恶魔城苍月的十字架的片头动画为标准，扣分是播放过程中动画有延迟问题所占动画播放总时间的比例。如有一半时间是延迟的，则扣一半分数。满分为10分。8X是使用M3-SD的松下SD读卡芯片在双数据缓冲模式下4X的性能，目前尚未对用户启用，待游戏实现双通道构架时将发挥作用。

果然，在SD卡兼容性问题出现不久，电影卡官方就发布了M3-SD新版内核，经过测试，笔者的KINSTON 512M通过了测试，而一些以前使用松下和东芝SD卡不能兼容的用户也纷纷表示升级新内核后兼容性得到提高，自己的卡带能够正常使用，不过仍然有少数玩家反映SD卡不能识别，这跟官方提到的SD卡本身有关，因为某些SD卡并非原装正品，使用起来总会有这样那样的问题，这就不能怪M3-SD了，所以希望大家在购买SD卡时不要购买质量差的组装货，这样在M3-SD上用不上可就没办法了。

总得来说，M3-SD的SD卡兼容性风波到此也算完美解决了，不过我们也希望电影卡官方能够再接再厉，继续完善M3-SD的SD卡兼容性。以下是M3官方最近做的一个SD卡兼容性测试，感兴趣的朋友可以参考一下：

对日本松下电器产业SD卡、东芝SD卡等日系SD卡系列，KINGSTON ELITE PRO、EagleTec的SD卡都可以实现完美兼容。目前经过测试的SD卡品牌如下(容量仅为代表，和兼容性无关)：

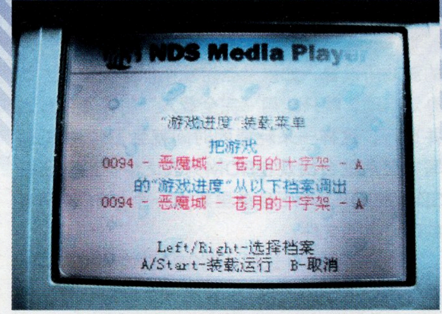
SD卡明细	烧录时间	
Lexar 1GB SD Card	10分(4X)	10分(8X)
CORSAIR 1GB SD Card 133X	10分(4X)	10分(8X)
EagleTec 256MB SD Card	10分(4X)	10分(8X)
PRETEC 256MB SD Card 60X	5分(4X)	7分(8X)
TwinMOS Ultra-X 256MB	10分(4X)	10分(8X)
TOSHIBA 256MB SD Card	10分(4X)	10分(8X)
KINGSTON ELITE PRO 512MB SD Card 50X	6分(4X)	9分(8X)
SanDisk 1GB SD Card	8.5分(4X)	10分(8X)
SanDisk 512MB miniSD Card	8.5分(4X)	10分(8X)
Transcend 1GB SD Card 1GB 80X	10分(4X)	10分(8X)
Panasonic 512MB SD Card	10分(4X)	10分(8X)

关于M3的双通道技术

M3-CF和M3-SD的新内核都采用了一个以往大家所不熟悉的技术，这就是双通道技术。什么是双通道技术呢？这个技术又能为玩家带来怎样的好处？可能这些都是大家所关心的，经过与官方交流，我们也初步了解到了双通道技术的卓越之处，确实是M3的新型解决方案。

首先要给大家解释什么是双通道，按照官方的说法，双通道就是利用M3的两个核心芯片(大规模集成ASIC)分别对闪存卡的读取工作进行分配，轮流读取相应所需要的数据，并写入M3的高速RAM中作为缓冲，以达到更高性能的目的。由于M3-SD更是采用了松下电器的SD读卡专用芯片，本身就具备双512字节数据缓冲





器，因此读取SD卡的速度则更胜一筹。

在以往大家使用M3时，都觉得它的读取速度不错，基本上每个游戏都是只需要一两秒就可载入，在游戏过程中也少有拖慢现象，比如《恶魔城》的片头就没有画面延迟的现象，不过在玩《应援团》时就会有读取等待时间，而且时间很长，又比如新DUMP的《龙珠》也存在着游戏速度过慢的现象，针对这一点，电影卡研发部决定要利用M3双核心的硬件设计优势，采用双通道的方法，解决同步和异步读取的问题，就可以达到和任天堂原厂卡带一样的

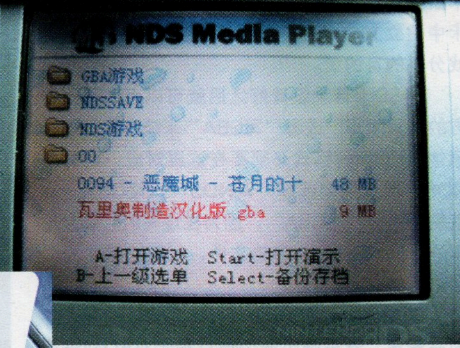


速度了，M3-SD的双数据缓冲器也将在实现双通道性能后启用发挥更高的作用，可以说是如虎添翼，达到非常好的性能，1个32Mbit的数据1秒多就可以读取完毕。M3双通道实现以后，会有效解决同步和异步读取的问题，做到任何情况下速度都可以达到即高性能的表现。

用最新的C13版内核进行测试，确实发现新内核对《应援团》和《龙珠》等游戏的支持更好，具体表现在读取时间和游戏速度上，比如《应援团》，现在读取歌曲几乎不需要时间，而《龙珠》的游戏速度也没有出现拖慢现象，《史莱姆》这个以前有死机和拖慢现象的游戏在C13内核下运行正常，可见新内核采用双通道技术后确实在游戏速度问题上进行了改善，而游戏速度对烧录卡来说又是至关重要的，从用户的评价来看确实这一改进效果颇好，以前那些运行速度不够的游戏，只需要用新版的转换软件转换后配合新版内核就能够达到提速的目的，所以推荐每一位玩家都将内核和转换软件升级到最新版。

转换软件篇

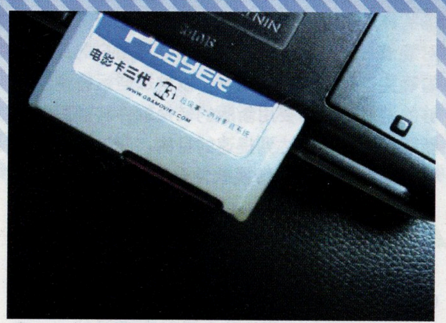
M3-SD的转换软件M3 Game Manager与M3-CF版通用，所以在当初M3-SD还未上市时就可以在M3-CF的2.3版软件中看到SD版的接口，而最新版的M3 Game Manager V2.5的界面与最初版本一样，所变动只是核心代码而已，不过用户



一定要将其升级为最新版，这样才能确保得到最新的功能。不过即使我们选择了M3-SD的接口，在软件的主界面也有一个“请先从CF设备中选择目标目录”的提示，虽然这个提示无伤大雅，但是明明使用的SD版却提示“CF设备”，有时候初学者可能会搞得一头雾水，所以还是希望在以后的版本中进行相应的修改。

就该软件的使用情况来看，它属于直观型的，在烧录卡软件中算是比较好用的，左边的盘符列表并非是选择本地硬盘中的ROM，而是





让你选中SD卡所在的移动磁盘，当然你也可以先将ROM转换在本地硬盘，然后再拷贝到SD卡里，但是一般情况下我们都是采取直接选取SD卡所在的盘符来转换，当然，也可以自行在SD卡中建立文件夹，那么就可以实现GBA/NDS游戏分类的目的了。

将SD卡目录设置好之后就可以点选界面右方的“写NDS”或者“写GBA”来烧游戏，请注意烧取ROM的格式必须要在这里对应，比如烧NDS游戏就需要选择“写NDS”，烧GBA游戏就需要选择“写GBA”，因为在烧写的时候会对ROM打补丁并建立存档文件，所以选错了的话会导致烧录失败。

“写NDS”：在选择好ROM后软件的列表界面会变黑，然后弹出一个窗口提示对ROM进行设置，这里一共有两个大项目可以设置，首先之一是“减小ROM”，这也就是将ROM中的无用数据去除，达到缩小ROM的目的，而设置选项第二就是选择游戏的加载方式：“快速载入”或者“完全载入”，“快速载入”又有“1X DMA”和“4X DMA”之分，一般情况下我们都选择“快速载入”，这样就能实现快速加载ROM的功能，一般情况下512M的ROM只需要2秒就可载入，而“1X DMA”和“4X DMA”之间又推荐选择“4X DMA”，这样加载速度最快，倘若使用的存储卡不支持“4X DMA”，用“4X DMA”转换出的ROM不能运行，则可以选择“1X DMA”，至于“完全载入”则是为了特殊的游戏所设置，如果某些游戏不能用快速载入的办法启动，就只能用“完全载入”将其全部载入并运行，这样一来耗费的时间就会多些。ROM写完之后就会出现在ROM列表之中，同时会在SD卡的NDSSAVE目录里建立一个与ROM同名的DAT存档文件。



写“GBA”：这是烧写GBA游戏的模式，选择好GBA ROM后同样会弹出一个设置窗口，可以在这里对ROM加载IPS文件，也可以打上即时存档和普通存档补丁，设置好之后就可以开始写



入了，同样写完之后ROM名称就会出现在列表之中，少数游戏会出现不能加载即时存档补丁，那就需要将其取消再转换。

存档管理系统

在这里需要和大家介绍一下M3 Game Manager的存档管理系统，与普通的烧录软件不同，M3的主界面没有任何与存档操作相关的按钮，这也导致一些用户认为M3不能导入/备份存档，实际上在以前的版本中M3 Game Manager确实没有存档管理功能，但是最近的版本已经集成了这个功能，只不过是因为M3 Game Manager的存档管理系统做得比较隐蔽，我们要进入存档管理系统，需要在ROM列表中双击

游戏存在的价值是被人玩，玩家存在的价值是实现游戏的价值。（栾飞）
男，16岁，云南省昆明市盘龙区新迎小区136栋，650223

ROM名称，这样才会出现存档管理窗口在这里可以选择读写普通的“SAV”格式的存档，也可以读写M3专用的“DAT”格式存档。

如果有些朋友有特殊需求，需要一个游戏对应多个存档，那该如何操作？请先进入存档管理模式选择游戏进度，然后再单击“创造进度”或“创造新进度”按键，输入新建存档的名称，单击保存即可创建新的存档。如何加载新存档呢？打开NDS，运行游戏，游戏会存入到M3的SRAM里，游戏结束后重新开机，M3会自动将SRAM里的存档备份到SD卡，然后选择游戏，按“SELECT”键，这时就会出现存档备份菜单，选择你想备份的存档，按“A”确定，备份完成，选择游戏时也可以通过存档管理菜单来选择不同的存档并启动游戏。



也有玩家反应标准的存档文件过大，其实有办法对其进行缩减（限于GBA游戏存档），在M3的软件安装目录的GAMESAVE文件夹可以找到bank.dat这个129KB的存档文件，将这个129KB的.dat档案放到GAMESAVE目录内就可使用这档案存取GBA一般游戏进度。

M3的NDS主界面

将游戏拷贝到SD卡后就可以插上M3并开机，在NDS下屏就会出现M3的主界面，该界面可以通过皮肤文件进行更换，目前官方已经提供





了皮肤生成器下载。

不同的功能通过不同的图标进入，目前的系统一共提供了“电影、音乐、图片、电子书、游戏”这几个功能，这里主要讲解一下GBA/NDS游戏的操作。

GBA模式：M3的玩GBA游戏支持即时存档功能，这是它的最大亮点，那么该如何使用呢？首先请用GBA模式开机，然后进入游戏，在游戏界面中按“A+B+L+R”键就会弹出M3的主菜单，在里面可以选择“回到主菜单，重新开始，即时存档和即时读档”等多项功能。

NDS 模式：目前M3的NDS游戏模式没有其它的功能，不过未来有望实现软复位、即时存档等功能。

FLASHME兼容度测试



M3-CF版对FLASHME的支持很好，而且对FLASHME支持得也很早，现在M3-SD版对FLASHME的支持又如何呢？测试了数十个ROM，我们得出的结论是：M3-SD对FLASHME支持良好！不仅可以正常运行NDS游戏，《马里奥赛车》等也不需要用正版卡引导，堪称完美。不过建议使用FLASHME的用户将FLASHME升至V5版，这样在玩《马里奥》赛车时才不会损坏NDS。



多媒体播放篇

既然是电影卡，那么M3的多功能性的表现除了玩游戏其二就是播放音/视频和观看图片以及阅读文本，多功能，所以呢，称做多媒体播放啦。

电影卡在GBA时代的卖点之一就是可以播放水晶引擎的电影，并以优越于一般转换成GBA格式的电影而一度受到好评，并且水晶引擎因为有加密而使得SC以及其他一切的电影卡无法播放。进化到M3的电影卡播放水平并没有得到太多提升，和任天堂播放君在画质之间的差距倒不特别明显。不管怎么说吧，笔者本着实事求是的精神，依然得介绍介绍如何使用M3看电影的方法。



首先将购买M3附送的光盘放入光驱，啥叫光驱？这都不知道？那也别玩烧录了吧。将光盘中的关于影像播放的所有工具都安装上吧，也许安装的比较慢，但是请耐心等待吧，大约10分钟后就可以完事了。顺便一提笔者的PC配置：P4C



2.7G，1G DDR内存，120G硬盘，MX440显卡，虽然比较低端不过处理视频音频转换足够了。

全部安装完毕后程序会在桌面新建立一个名为“NDS GBM GBA(M3)电影卡转换软件”的文件夹，双击“电影转换软件向导版”，就会出现一个菜单，其实很简单，只要按中文菜单说的添加->下一步->下一步->下一步->转换->完毕，



等影片转换完成后就行了，等待的时间不是太长，输入支持全部的视频格式，比PSP的MP4格式电影转换要省事的多。转换完毕后去输出目录中找到转换完毕的两个文件*.gbm和*.gbs直接复制到SD卡中任意目录就行了，之后只要在M3的启动菜单中选择播放电影就行了。

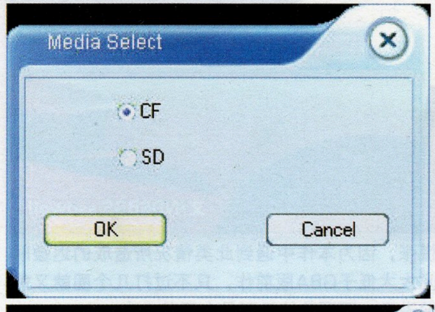
影片的清晰度几乎赶超播放君，不过音质就很糙了，不过就一般来看看也还能凑合，字幕能看得清楚，剧情能了解个明白，想追求家庭影院播放效果的还是算了吧，NDS的机能限制了。

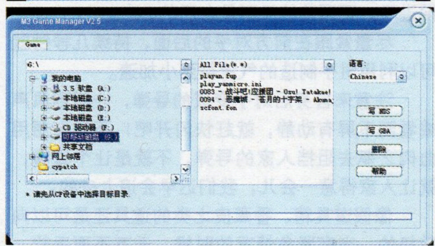


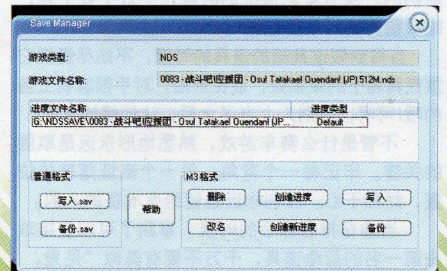
对游戏要有一个正确的态度，这样才能不沉迷于其中。（丁毅源）
男，17岁，江苏省张家港市暨阳高级中学高三5班，215600



关于音频播放更是容易，依旧在那目录下选择“音乐转换软件”，选择好输出目录，其他的都选择默认就行了，然后直接选添加将指定的音乐文件，同样也支持全部的音乐格式哦，可以添加多首音乐，完毕后点转换就行了，文件转换得很快，不过是以牺牲音质为代价的。完成后会在输出目录出现一个*.gbs的文件，不要诧异为什么文件转换后这么小，这就是牺牲啊，直接将其复制到SD卡就行了，之后在M3的播放菜单中选







择播放音乐就可以了。现在的软件的制作都是趋向智能化啊，大家使用时能简单地使用达成目的就体现了智能化的优越性了。

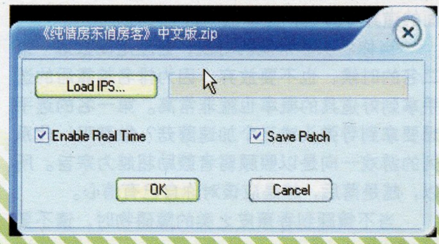
关于观赏图片，那更是轻松了，选择“图片转换软件”，之后将想要转换的文件拖入然后想怎么变形就怎么变吧，输出图片格式设置一般不需要特意设置，一般24位真彩就可以了。设置完毕后选择转换，之后在输入目录中复制转换出的*.bmp格式的图片到SD卡中的任意目录就行了。

由于电影卡的设计上的问题，目前只能查看*.txt格式的纯文本，HTML、DOC、CHM、HLP这些格式的电子书都还观看不了，不过可以使用混沌星辰的GBA格式电子书制作工具将HTML格式的图文文件转换成*.gba格式的文件当成GBA游戏烧入卡中观看。不过值得一提的是，如果直接观看txt文本时，如果出现乱码字，一定要将“扩展字库”文件夹下的FONTGB11、FONTGB12、FONTGB16三个文件复制到SD卡的根目录下，因为这三个是其他字体的字库文件，如果缺少了他们一些特殊的字体是显示不了的。

小发现

在测试中也发现了一个小问题，如果在NDS游戏模式中快速关机并再次开机，那么有时候会出现无法进入M3主界面的情况，也就是说系统无法识别M3会来到NDS的主菜单，解决方法很简单，再次开机就行了，关于此点，官方的解释这个是内部电容问题，如果快速关机再开机，M3还处在NDS模式工作状态，所以对FLASHME的支持不会发生作用。此现象足以证明M3的电路稳定性，即便是这样的断电瞬间，内部工作还是没有收到影响。此外，M3-CF版主菜单反映速度慢的问题也继承到了M3-SD上，这个问题可以通过外挂皮肤来解决，在M3的官方网站有下载或者到桌面上的“NDS GBM GBA(M3)电影卡转换软件”文件夹下的“皮肤文件”中选择官方已经提供的其他皮肤。

文/窗外不归的云、陈昱 责编/天意



是不是从以后开始，可以做一些GBA经典游戏回顾了。（朱圣麟）
男，21岁，上海市嘉定区丰庄西路433弄136号101室，201824



每个人都喜欢表达，对游戏，人生，对朋友。这里已经包罗各种杂谈各种感受，你的情感细胞在这里可以被包容得更好。

马里奥赛车DS 36计

文/NDSBBS ssdwolf

在你玩本作之前，请务必先去体验一下前作GBA版本。如果你没有从穿梭于奇妙的近道中得到爽感，那真是一大遗憾。

永远不要拿NDS版与GBA或其他版本作比较，或问类似于“哪个好玩”之类的问题。你永远是一个玩家，而不必成为游戏评论家。

当你得到香蕉或绿龟壳等道具的时候，别急着把它们扔掉，而是将它们拖在车后面，这样有时可以帮你抵御来自后面选手的攻击（例如红龟壳或者来自对手本身的冲撞）。这样做的另一点好处是，当后面选手紧贴在你后面想要利用你产生的气流超越的时候，你就可以随时放下拖在后面的道具干掉他，基本上一打一个准。

当你名次非常低的时候，甚至是倒数第一第二名的时候，也不要放弃，因为排名越靠后的选手拿到好道具的概率也就非常高。第一名的选手想要拿到导弹头或三个加速蘑菇？做梦吧！此系列的游戏一向是以照顾弱者鼓励超越为宗旨。所以，越是落后，越是应该对你自己有信心。

当不慎踩到香蕉皮之类的障碍物时，请不要慌张，因为本作中遇到此类情况所造成的迟缓时间大大低于GBA版前作，只不过打几个圈就又能前进了。要调整的反而是自己的心态。

尽量紧跟在前方对手的后面，持续几秒钟就可以利用对手制造的气流得到小加速。

注意来自身后对手变成的导弹，一听到风声或看到下屏有动静，就赶快闪开吧！不要妄想用血肉之躯去阻挡人家的导弹，不就是让个道嘛，就让人家得意一会儿，我们迟早会追上去的。

像假道具箱、香蕉皮之类的道具还是可以向前扔的，当有紧急情况的时候，千万不要手软，瞄准前方的对手扔过去吧！

当得到假道具箱的道具的时候，不妨尽量把它放在真箱子的聚集处，混在里面，对手很容易上当的哦!呵呵，等别人上当了之后，让他懊恼去吧!

不管是什么赛车游戏，熟悉地形永远是取胜的关键。牢记每一个弯角，每一个高低落差的位置，烂熟于心。胜利永远是留给有准备的人的。

当你在排名靠后的时候，拿到了可以直接攻击第一名的蓝龟道具，千万不要有类似“见鬼，

这有什么用，第一名离我还远着呢！”“远水救不了近火”的消极想法。要相信自己，迟早会超越第一名的，这只是为你以后的超越打下了坚实的基础。

合理选择角色和车辆，不要被36辆可选车辆挑昏了头，车辆只是为了修正角色的不足而存在的。仔细观察地形，合理地搭配角色与车手，是取胜的关键。

当你放出的陷害道具成功打击对手的时候，你所控制的角色会做出不同的庆祝动作，比如机器人会身体转一圈。以此你就可以判断，比如刚才自己放下的香蕉皮有没有人中计。

不要等待对手的失误，永远假设对手是完美的，超越了它，你就是完美的！

当你向前放了一个追尾红龟壳后，不要马上踏加速，不然，很有可能自己撞上刚才放出的红龟壳。这种事在彩虹赛道的大面积加速区域要尤为切记。不然，真的是有苦自己咽了。

在遭遇雷电变小的时候，虽然大家是同时缩小的，但是由于恢复变大并不是同时的，而是自后向前，排名越靠后的越先恢复正常状态，所以实际上还是有利于排位靠后的选手的。

建议在比赛的时候尽量使用能表明详细情况的小地图，这样你能了解身边的各种情况，及时了解来自后方的攻击。小地图和大地图之间的切换其实只要点一下触摸屏就可以了。

不要肆无忌惮地使用飘移，很多弯角其实直接就能快速通过，而飘移只能减慢你的速度。

有些地图的近道在详细地图上一眼就能看出，要留心观察。

当和电脑比赛，被章鱼墨汁攻击的时候，你应该感到侥幸。因为你的速度并不会受到影响，而同样遭遇墨汁攻击的电脑车辆却会左右摆动减慢速度，这是超越对手或者拉大对手距离的好机会。章鱼墨汁对我们的视力影响其实非常有限，再不济我们也可以看下屏幕嘛。（章鱼墨汁道具的使用范围是排位在你之前的所有车辆）

本作中加速蘑菇的功效大大弱于GBA前作，如何充分利用好每个蘑菇值得我们研究。尽量将蘑菇放在直道上，以充分利用蘑菇带来的每一分速度，不要与对手赌气在不必要的情况下放蘑菇图一时的畅快。切记，比赛一共有三圈，笑到最后才是胜者。

章鱼墨汁只需要一个小小的加速就可以快速洗掉。（不包括飘移带来的加速）

假箱子总让不少人头痛，其实有两个办法一眼就可以看出来真假。一是假箱子的中间没有真箱子具有的一个问号，二是看下方小地图，两者的图标是不一样的。而对于高手而言，每张地图中箱子的位子早已烂熟于心，根本不会上当。

在彩虹赛道的360度垂直环形弯（就像过山车那种）中要特别小心，这个地方被攻击的话就会失去离心力，而坠入万丈深渊，不会直接掉到下面的赛道。

永远不要把自己的胜利完全寄托在道具上，道具只是偶然因素，锤炼自己的车技才是王者之道。

在本作中碰到草地沙地之类的赛道周围障碍物后，减慢的速度大大高于GBA前作，所以，千万小心控制自己的赛车哦！

在彩虹赛道中，用红色跟踪乌龟壳的时候，务必瞄准一下再打，因为在这条赛道中即使是红色乌龟壳都很容易就会飘出赛道。

本作中，飘移比较难使一点。值得注意的是，在搓出红色火花之后，依旧不要放开跳跃键，是可以持续保持快速飘移的，过程中用方向键可以控制飘移的大小，随时放开跳跃键，飘移结束，并获得一个小加速。很多虽然不急但是弧度很大的弯（比如1-1赛道），都可以用这种方法来达到最快过弯速度。有这种方法，新手也可以轻松突破1-1赛道的任天堂官方纪录。

对于直接打击第一名的蓝龟壳而言，击中第一名时产生的爆炸范围和炸弹是一样的。所以，如果此时你身处在第二第三的位置，千万记得躲远点，别跟太紧。

如果你对于自己的技术以及在最后阶段的冲刺非常有自信的话，不妨在比赛中刻意保持第二名的位置，这样可恨的蓝色乌龟永远打不到你。等到第三圈最后一两个转角的时候再超越过去。当然，这对于很多人而言无疑是一个馊主意。

在你暂时开在第一名的时候，千万不要麻痹大意。在冲过终点以前，什么事情都可能发生。

本作虽然没有GBA版那么丰富的近道设计，但还是有很多地方可以抄近道的，比如公主城堡花园中用加速蘑菇冲破花丛。

在比赛过程中，操作有空的话就好好品味周围的景色吧，不要急着赶路而错过了路边的好风景。

尽可能去和朋友联机联网，你会得到更大的乐趣。

如果你没得到冠军，请衷心地向对手表示祝贺，这是王者的大度与宽容。

最后，切记永不放弃。你放弃的时候，奇迹连1%的可能都不会发生了。

股掌外de柔情



很多掌机玩家都是十六七八岁的年纪吧。我想这个年纪的男孩子八成都是有个心爱的女孩子，或者是偷偷地喜欢着，也或者是彼此相恋着。不过很不幸的是，前者叫做苦涩的“暗恋”，后者称为青涩的“早恋”。明天，笔者这个掌机迷就要18岁了，才蓦地发现女孩子和掌机也有着千丝万缕的联系，至少在我身上是如此的。

初一的时候，喜欢的女生居然鬼使神差般成了我的同桌——确切说，我被调到了她的旁边。更加不可思议的是，我也感受到了来自她的好感，她给我准备了很多好东西，平时还送些橡皮什么的，甚至会帮我上课抄笔记，当时简直是甜到蜜罐子里了。一个13岁的小男生十分幸福地接受着来自12岁小女生的淡淡爱慕……此外她对于益智的游戏很是感兴趣，尽管刚开始我们只能在纸上玩一些五子棋之类的游戏，但是她很是乐此不疲。（这个也算勉强算掌上游戏吧……）很快我拥有了自己的GBP，之后便不顾一切地投入到掌机的怀抱中。显然，对于我舍弃和她聊天追随掌机这个事情，她小女生的脾气上来了，我们如同火山爆发般不可遏制地互相疏远——本子、橡皮自然没有了，笔记更是把我抄得精疲力尽为止；而我也不再教她玩新奇的纸上游戏，而是扔给她一个被我淘汰掉的方块机……小男孩和小女孩的故事就这么完结了，从这个意义上说，在你小的时候，掌机和女孩便会发生冲突！



初二的时候，和一个性格堪比男孩子的女生天天打架（你没看错，是打架！），我们闹得不可开交，简直是一个班难容我们两个了。可是事情永远是富有戏剧性的，在我们最水火不容的日子里，却彼此间成为了最好的朋友，至于为什么，已经想不起来了……（年代太久远了）不过这个女孩子显然也是喜欢我的，当她冰凉的小手蒙上我的眼睛让我猜猜她是谁之际，我更加确定了。无奈她也对我的掌机之旅一百个不支持，我固执地认为总有一天，在我的耳濡目染下，她也会归顺掌机的。不过时运不济，她对游戏热爱有加，却认为玩游戏就应该正襟危坐在电视机面前、手持手柄地玩才对……后来不等我让她改头换面地迎接掌机时代到来，我们就再次大打出手，继而长时间相视无话……

初三那年，一个小学时候就被我疯狂迷恋着的MM从外地转回到了我们学校，然后天注定似的坐到了我的后面。那时侯我刚入手GBA，于是忙不迭地把机器献上，她也自然而然地接受着我的奉献。婴儿马里奥和卡比的魅力都使她疯狂，但是喜欢她的男孩子成群结队，我本身喜欢过与世无争的生活，所以尽管MM说她很喜欢我看到她时害羞的样子云云，我也只能铁石心肠地对她敬而远之……

初四那年的中考，我坐在一个女孩子的后面。她身上有阵淡淡的香味，我从考试第一天起就疯狂迷恋上了这勾人魂魄的气味……虽然直到今天我们也无缘结识，甚至连个说话的机会也找不到。可是我却自作主张地认为，总有一天她一定会和我相识，我们一定会一起阅读她喜欢的《青年文摘》，她则会羞涩地向我请教，马里奥是哪国人。我会和她一起研究《青年文摘》里的各种恬淡文字、探索世界奥秘。她也会和我一起在《掌机迷》中找到快乐，在掌机的世界里，感受最纯粹的游戏世界，探知最完美的生活。

芸芸单身——于18岁生日前夕

老姐是这样玩游戏滴

老姐年长我六岁，今天已然二十二有余。自从用我的老EZ看完本电子书后，老姐毅然入手了小神游GBASP，还有我看到眼馋的EZ512M烧录卡。

某晚“拜访”到老姐家，其实是想向她借用那张256M的卡玩新出的《圣魔》啊。只见老姐手捧GBA，眼泪哗哗的，不禁大奇，是什么游戏能如此感动了向来粗神经的老姐？引颈一看，顺势跌倒！原来老姐也染上了当前女生们的最爱：耽美。偌大的512M卡内，孤零零的躺着一个仅20M的BL耽美丛书。

简直是暴殄天物！

于是在我的“谆谆教诲”之下，老姐开始了“正常”的游戏历程。

老姐是个有着CU热情的LU玩家，为什么这么说呢？CU指的是她的态度，热爱游戏尤胜逛街购物；LU则是说她的操作水平……实在有点儿惨不忍睹啊！

明知山有虎，偏向虎山行。

那些卡哇依或女性向的游戏从来不碰，可怜了卡比之流暗自掩面，悲叹着哈姆太郎一类悄悄流泪。拍着胸脯打保票向老姐推荐了《牧场物语》，声称绝对好玩。三天后，只见田间荒芜一片，小鸡饿得两眼发直，老姐一人悠然地靠着大树，呼呼睡得正香……

“天天要做重复性的动作，无聊到了极点。”打着呵欠，老姐梦呓道。

于是老姐开始自持为剧情派，将那些有着浓厚背景氛围的游戏统统收入帐下。

当我还在最终幻想大陆中的“南之岛”苦苦练级时，老姐已经磨刀霍霍地冲向了浑身发抖的皇帝；当我还在机战中重开N周目只为最强机师达成而苦苦收集PP时，老姐一周目已然全部最佳达成；当我还在斗技场命悬一线地挣钱时，老姐的运输队中早已堆满了各系的高级武器、转职物品……

愤怒，不由得地上升，“用金手指是无耻滴！”我如是呐喊着。

“我没用金手指，”老姐无辜地说，正待我脑子转不过弯儿来时，又补上了句：“我只用补丁。”

哐叽一声倒地，顺便不省人事。

像是受到了某些“不良”的启示，老姐开始研究起了金手指，从最初的金山游侠，到后来的FPE，一个比一个使得熟练。

汗，如瀑布般的流下……

不过还好，老姐总算有点儿“良心”，没有去“糟蹋”那些高难度的动作游戏，用她的原话说就是“死亡有时也是美丽滴”，惊得洛克人即刻使用十八段跳逃到了南极某地……

最近老姐迷上了《机战J》，破天荒地以“不修改、不补丁、N周目”为原则，开始了浩瀚的宇宙之旅。当我完成一周目后，拿着记录想要向老姐炫耀时，只见老姐眉头深锁，顶着一副“小样，我就不信打不死你！”的可怕表情，蹂躏着已经泛着红灯的GBA。

“老姐，你……还是修改吧。”好心地劝导，“顺便看看我收集改造的机体。”

“真志雷马是什么东东？”

“魔神皇帝又在哪？”

“啊，这个小老鼠真可爱！”

……

老姐，你确定那前三十六话真的是你打的吗？

冷汗之余，看了看老姐的机师队伍……啊！

为什么？为什么我要多此一举？

除了两艘战舰和主角机的副驾驶外，等级排在前十位的就再也没有女性了，并且还都是小白脸儿……

“老姐，你是看人还是看机体啊？”

“当然是看人！”老姐双眼顿时泛滥桃花，不由分说地发表起了她的“评论”。

“这个蓝头发的小正太好可爱。”……勇，打起精神来！

“这个金发大叔看起来好憨厚。”……穆叔，给你纸巾！

“他们真的是男人吗？”……来人，帮我架住**サソド**和**ルソベルク**，不要让他们去撞墙！

胖子哥，你安息吧！每年的这个时候我会送把新鲜的黄菊给你的……

闲暇间，跟朋友聊起了老姐的种种“劣迹”。闻之，朋友不禁唏嘘。

看，你也有同感吧！

“真羡慕啊！”朋友搓搓手，“要是我的GF也能那样喜欢游戏该多好！”

……

说得也对！

不过，昨日又闻得老姐碎碎念般的喃喃自语：“要是有人能做个美男补完计划该多好！”

详问之下，才得知原因：网上有位高手为《机战J》做了个“罗莉补全计划”的补丁，老姐看过之后顿受刺激，所以才有了以上的症状。

别拦我，还是让我去撞墙吧！

（请本文作者速与本刊联系）



原创VS新生——浅评《机战OG2》与《机战J》

文/钢之魂

《机战J》发售已久，大家玩到几周目了呢？当大家以为《机战OG2》是GBA的最后一部《机战》时，眼镜社居然在8月下旬放出新作的消息，而发售时间就是不远的9月15日，跟OG2仅仅相隔了半年。既然两部作品挨得那么近，就由我来系统地评述一下两部作品。

从GB上的《机战》第一作到目前GBA最新的《机战J》，总共有80多部机器人动画和游戏加入了《机战》系列，而《机战》系列中有的不仅仅是这些眼花缭乱的作品，眼镜社的原创作品也有着相当高的人气。OG2就是一部囊括了眼镜社所有原创作品的《机战》；而J大不一样，阿姆罗没了，流龙马也引退了，高达系只有SEED和G加入，《全金属狂潮》和《宇宙骑士》都是新参战的作品。可以看出，《机战J》面向的是新生代的FANS。

GBA上共有6款《机战》，D首次加入了待机动画，OG2也有待机动画，不过感觉还没有D做得好，看来看去就只是几部机体，十分单调，敌人只有挨打的料，没有反击。我觉得OG2待机动画是为了跟着D而强加的，J没有待机动画（难道是制作小组忘了吗）。



《机战J》的主角选择很特殊，无论选择哪位主角，都会有三位副主角在游戏中登场，玩家可以在幕间更换副主角。主角机将根据副主角的特性获得不同的能力补正，精神指令也各不相同，玩家可以根据自己的喜好自由选择。还有，可以选择受瞩目的作品也是比较FANS向的，玩家可以选择自己喜爱的动漫作品，一次可选三部。受瞩目的作品有着许多优势：资金获得多，经验值获得多，可以15段改造。此外，交代系统也很有新意，解决了登场机体不足的缺陷。相比之下，OG2就没有那么多的设定。

音乐是游戏的灵魂，没音乐，再好的游戏表现力也很贫乏。OG2的音乐相当优秀，背景音乐和剧情对话搭配得十分恰当，再加上人物表情的变化，使得整款游戏的气氛更加活跃，战斗的背景音乐也非常棒，令玩家情绪高涨。反之，J的音乐则差强人意，音质实在太差，太过于刺耳，建议玩家们还是把音量关小一点吧，免得伤了耳朵。音乐和对话搭配得也挺不错的，就是少了人物的表情。此外，J还有一首由玉置成实演唱的主题歌《CASTAWAY》，这是GBA《机战》的第一首人声歌曲。

从战斗画面来看，两部作品都相当出色，尤其是合体攻击，大魄力的特写令玩家热血沸腾，但许多细节处理得不太好。OG2的机枪和光束炮打中敌人就像被弹开了一样，机体爆炸时的烟雾竟然出现了马赛克。J就好得多，机体被击中的姿势有了，还有广大FANS千呼万唤始出来的“波动”效果，给玩家一种全新的视觉冲

击。不过，烟雾效果也好不到那里去，有明显的丢帧。但这些都是小问题，玩家们应该可以容忍。

机师养成系统也是《机战》系列的一大亮点之一，这直接关系到机师在战场上的生存能力和战斗力，强力的主战机师就要靠这个系统来打造。OG2的机师养成比较丰富，不仅可以提升能力，还可以学习技能。提升能力和技能学习是要消费PP值的，而PP值的获得，是在战场上击坠敌人。机师可以学习的技能有20多种，每位最多可以学6项（包括初始技能），初始技能是不可以改变的，只会随等级的升高而升高。提升能力的话每加1点能力需要4点PP值，单项能力最高可以加到400。除此之外，PP值还可以提升机师的地形适应能力，最高为S。不过我个人觉得地形适应不用提升，效果不太明显。反之，J的机师养成就比较单一，和D的设定相同。每升1级可获得1点机师点，只可以提升能力，单项能力最高可以加255点。比起OG2，我们就不必头疼究竟让谁来最后一击，修理和补给也可以升级获得机师点。

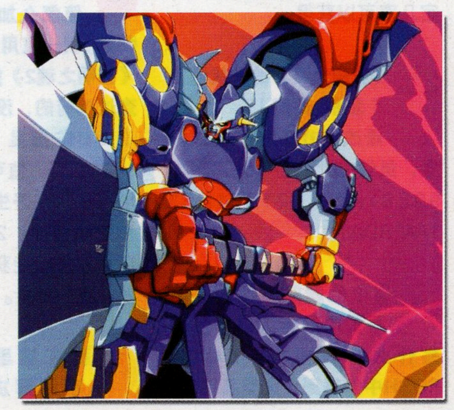
J不能学习技能，只有升级才能使机师变强。不过，J有3种特殊技能：盾防御、斩切和击落。这3种技能在游戏中起着非常重要的作用，不单我方有，敌方BOSS也有，到游戏后期，敌方的杂兵也有这3种特殊技能，十分令人头疼。3种技能发动的概率和机师的技量值有很大的关系，技量越高，发动的概率就越高。可是，在J中，盾防有一个比较严重的BUG，那就是盾的无效（不知各位玩家发现了没有）。敌人的攻击过来了，我方的机师抬起了盾（并非援护防御），但是伤害和不抬盾是一样的，抬盾只是好看似的（制作小组还真是粗心啊）。不过，援护防御中，盾的效果依然存在。

在出击准备画面，两款作品都很出色，改造机体、更换芯片、机师换乘等等，都有。出击后还可以调换机体间的位置，十分体贴。在机师信赖这一系统中，J更加人性化，有信赖关系的机师都有明显的表示。信赖关系会对机师之间的能力产生补正。所以，有信赖关系的机师最好把他们挨在一起吧！OG2也有信赖关系系统，但并不明显，要玩家自己摸索。

武器选择系统是OG2的主要卖点之一。玩家可以自由选择机体的武器装备（主要是泛用武器），给玩家更大的选择空间。J没有这个系统，取而代之的是奖励关卡，与D基本相同，使得游戏性和挑战性大大增强。

难度设定方面，两部作品难度都比较高。OG2主要体现在“熟练度”的获得，HARD模式更是难到BT的程度（相信玩过的朋友一定很清楚了吧）。最终BOSS的特殊能力，可以使除合体攻击外的所有伤害减半，太无赖了。不过，敌人等级是固定的，不会随我方的等级升高而升高。J就稍好一些，没有了“熟练度”，但游戏后期敌人十分头疼，不仅有前面提到的3种技能，还有地图武器和C武器（连续攻击）。而且还不会主动攻击绝对不会命中的敌人。对我方的布阵有着巨大的威胁。最终BOSS不是很强，运动性不高，要注意的是他的四周6格的地图武器和20格的超远程攻击。此外，敌人等级和我方等级是成正比的，水平高的话，爆机时99级完全可能。

总的来说，两款《机战》整体素质都不错，但风格差异很大（毕竟不是同一小组的作品）。尤其是J，有许多新的改变，喜欢《机战》的朋友一定不要错过。也许GBA上再也不会有新的《机战》了，但是，只要有我们这些“战犯”在，《机战》的热血就会永远沸腾。



以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。



Q 在《口袋红宝石》中，“替身”这个技能如何拿？有哪些PM可自学“替身”？有哪些PM可遗传“替身”？（广东省 张航）

替身是特定的妖怪才能学会的，可学会这个技能的妖怪比较多，具体可以参看姐妹杂志《口袋迷》。

Q《火红，叶绿，绿宝石》的中文版不能用金手指吗？我问半天，都说调不了。那些口袋相关玩具长春有卖的吗？在哪，是否能邮购？（吉林省 杨博雄）

中文版游戏可以使用金手指，不过最好自己修改游戏，因为日文版和英文版的金手指在中文版中都用不了。口袋玩具国内还是有卖的，可以到一些电玩店或模型店里看看。

Q 请问《光明之魂Ⅱ》中，混沌戒指在哪得到，要什么条件？（重庆市 张迪）

在死神的迷宫和最后的迷宫中打黑色的混沌妖精，有一定几率可以获得。

Q《圣魔光石》的开机码？（北京 高超）

修改游戏不利于身体健康，虽然如此还是得说出来，99E81A4A 91214D53 1A4FBDA1。

Q 有个问题问一下，《晓月》中最强武器、防具是什么？在哪拿？BOSS RUSH中能得到什么奖品？对时间有何限制？（江苏省 李瑞松）

攻击力最高的是石中剑，不过由于使用的僵硬时间太长，所以不怎么好用，最常用的还是光之剑。防具最好的是恶魔的铠甲，二周目时计塔中获得。时间越少拿到的道具越好，有阳电子炮、石中剑、手枪等。

Q 据说《KOFEX2》中把每个角色练成MASTER（生命值变成蓝色线条）的级别后可选择BOSS，是真的吗？另外，给角色练级的时候为什么有的人只练到TOTAL4就变为MASTER了，而另一些人则需要练至TOTAL19或更高？最后，请问一下《赛尔达传说——不可思议的帽子》中最终BOSS变为第三形态后要怎么打啊？（王星雨）

全人物达成MASTER后就可以开启所有的隐藏，包括可以爆气，能使用BOSS，难度增加等。MASTER评价视KO对手的连招数和是否一人KO所有对手和使用超杀KO对手来决定。用蓄力回旋剑反射四个眼球的魔法弹然后狂砍。

Q 1、《口袋妖怪》的努力值怎么加，比如我要加特攻，就一直用物攻招吗？2、《光明之魂2》如何加钱。（我查过以前的，没说）（云南省 詹昱）

1、努力值可以通过吃药增加，和特定野生怪物战斗增加和生病增加。2、迷宫中拣到道具卖掉就能获得金钱，道具越好卖的越贵。

Q 我在这里想提出几个不能解决的问题问你们。请问在GBA《牧场物语矿石镇的伙伴里》，我得到了老奶奶送给我的袜子，那袜子有什么用吗？还有就是可不可以建温室或地下室呢？请小编一定要帮帮忙。（福建省 某读者）

冬25日，晚上9：00－12：00之间睡觉，镇长会在袜子里放入圣诞礼物。温室和地下室在GBA版中无法建造。

Q 想问几个问题：《口袋妖怪》中，物攻包括哪些属性的招式？是否其它都是特攻？（上海市 周东豪）

特攻大多都是一些超自然的“能力”：电火水冰草超龙恶，其他的都是物攻。记忆特攻的属性会更容易些。

Q 牧场物语GBA版（男生）冬天的湖之矿场下到第九层为什么就没有往下去的楼梯了？我挖遍了也没有，在第九层还有一个出口，出去后有水，过不去，又是怎么回事？诅咒农具在几层可挖到？须什么条件？教堂后的路怎么样才能过去？（不是通往小矮人的那条路）教堂最右边的门能打开吗？（辽宁省 张智禹）

矿场中经常会出现没有楼梯的现象，所以只有在上一层先存一档，如果下层没有楼梯就只有读上一层的档。九层的是地下湖，最后一条鱼王栖息于此。教堂右边的门也就是通往教堂后的路，与神父关系好之后，等秋天下午或夜晚他在教堂内时进入即可触发采蘑菇或做恶梦事件，以后他就会打开右边的门了。

诅咒农具的位置：湖矿各层次

诅咒渔竿	29
诅咒锄头	39

诅咒斧头	49
诅咒锤	59
诅咒水壶	69
诅咒镰刀	79

Q 《牧场物语中》中，为什么教堂的后花园进不去？还有进去里面有什么东西呢？还有河童湖下面那块大石头，它说要用LV5以上的锤子才能破坏，它是不是要用诅咒锤子才能破坏它呢？还有挖到诅咒锤子后要怎么样才能解除诅咒呢？还有要怎么样才可以得到南瓜和草莓呢？请各小编一定要帮帮忙！还有最后二个，就是《牧场物语》中可不可以建二楼，村长给了我一块黄金木材那是用来干什么的？怎么样才能得到红色奇幻草，那四个四季太阳是干什么的？（福建省 蔡俊斌）

需要触发事件打开右边的门，秋天那里可以采到各种蘑菇，冬天有白色草。湖附近的巨石需要诅咒以上的锤子才能击破，秋天那条路的尽头可以采到松蘑。诅咒锤子连续装备10天后即可变为祝福锤子。南瓜等特殊种子需要当季作物出货数均达到100以上才会在杂货店出售。GBA版中没有二楼，村长给的黄金资材也只能作为收藏。红色奇幻草是种蓝色奇幻草时随机产生的，四季太阳也只能收藏用。

Q 1、《PG》前几期上《牧场》真实之王的得法中是山别墅的日程表中吗，山别墅是在哪个地方？
2、去冬天才能去的矿洞上有一个要LV 5才能打开的石头,我用秘银的打造都进医院了也没打开怎么办？
3、诅咒道具怎么解咒？
4、进入冬天矿场时8、9层的样子，有个洞口，进去后有水，那洞是干什么的？
5、GBA版的矿洞有陷阱吗？我没看见。
6、结婚的东西怎么得，我追卡莲都绿心了。
7、第二次下大雨大雪动物吃不到食，生气或生病，有什么方法可以避免吗？
8、赏月气山顶怎么没人？（谭福昊 辽宁省）

1、结婚50周年时得到。
2、用诅咒以上的锤子才能砸碎。
3、诅咒锄头和水壶：星期1、3下午1：00后到教堂左边的门解除（11次）；诅咒镰刀和锤子：连续装备10天，第11天早上就变祝福了；诅咒钓竿和斧头：使用255次。
4、钓最后一条鱼王。
5、没有陷阱。
6、触发爱情事件并选择正确时自动得到。
7、尽量避免此类天气，睡觉前存一档，养成起床看天气的好习惯。
8、和MM们的好感度还不够高，所以没有人。

Q 用FLASH TOP烧卡烧GBA游戏在NDS上玩，怎么存不上档呢？用M3卡烧NDS ROM后，烧的美版ROM运行不了。（新疆 杨云）

最好在GBA上面测试是否同样不能存档，再确认是否烧录卡的问题。请更新M3的内核版本还有升级游戏管理软件。

Q 我想问一下PSP有没有摄像头？有的话大概多少钱？我的PSP本机上的条形码与外包装上的不同，是不是被骗了？（湖南省 谢汉成）

目前SCEI暂时没有发布PSP摄像头设备；由于国内的多数PSP主机都是通过走私途径进入国内市场，因为包装与主机都是分开运送所以才会造成SN号码不一致。

Q 去年我买了一盘D盘的《横行霸道A》，那时候我连续玩了几个月都没啥大问题(除了经常丢档，我有记忆棒应付)，可是当我现在把它拿出来重玩时，竟然玩一两分钟就会死机，只剩下音乐的杂声在响，画面一动不动，这是怎么回事？另外，能不能告诉我怎样换GBA卡带和怎样换GBA卡带上的电池？(江苏省 孙夏凌)

这个是由于国内D卡质量不过关造成的现象；GBA卡带的电池属于专用的，一般玩家很难买到这样的专用的电池。所以最好还是到电玩店让师傅帮你更换电池，价格一般在5元左右。

Q NDS耳机接口旁边的那个孔是什么？（浙江省 陈元峰）

那是任天堂专门为NDS设计的线控耳机的输入端接口。

Q 现在的烧录卡哪款比较好，它的512MB的价格是多少，还有GBALINK的512M套装中的PASS ME能否用PG46期中的方法升级。（广西省 谭枭）

如果是NDS烧录卡，那么建议购买M3、G6、GBALINK，不过GBALINK有容量限制的问题，可以根据自己的实际情况选择。GBALINK的512M全套售价在666元左右。GBALINK套装的PASSME可以用PG46期

的升级方法升级。

请问GBA可以两机共一卡吗？（联机）如果可以，如何实现？（广东省 钟学文）

如果游戏本身支持一卡多人游戏，如《马里奥赛车A》，那就可以。如果游戏本身不支持，那就没有办法一卡多人联机游戏了。

我现在很想买PSP，但又不知买2.01版本的好，还是1.50的好或2.00或1.00，能否指点迷津，怎样看是行货还是水货？（牡丹江 郭睿）

目前购买还是建议购买2.0版本的机器，因为2.0可以降级到1.5。而2.01以上版本的PSP不能够运行自制游戏和模拟器。国内目前没有PSP的行货销售，目前都是水货为主。

强烈要求把《PG》从第一期开始再版一次，望董事同意！《晓月》记录后，中断游戏再关机，再开机时，为什么记录就消失了？如何使记录不消失？（江苏省 樊白川）

本天意会将这个意见反馈回上层的。是否使用了烧录卡？如果是，那就是烧录卡的自身问题了。如果是正版卡，这样的情况应该不会发生。

想向小编大人们请教几个问题：
1、NDS烧录卡可以在网吧进行烧录吗？（家里没电脑）
2、任天堂的WI-FI在国内卖多少钱，它是否可以在网吧联上网，还有和别的国家的玩家联得了么？（比如日本，美国）
3、希望小编们向我介绍几款烧录卡物美价廉那种。（广西省 某读者）

1、如果网吧提供USB端口的使用权限，那么NDS烧录卡是可以在网吧烧录的。2、任天堂的WI-FI适配器价格大概在380元左右，但是适配器必须使用WINXP系统。如果网吧使用XP系统，并且提供USB端口使用，就能在网吧使用。可以与全世界的玩家共同联机游戏。3、SC-SD可以说是性价比最好的烧录卡，LINK烧录卡很稳定。

GBA SP能看电影吗？不是动画片哦！（广西省 刘政贤）

GBASP通过购买电影卡设备就可以观看转换好的电影。

1、市面上的GBA金手指一般多少钱？
2、我买了一台橙色GBA，老板说是全新机卖450元？而且他说橙色手感和其他颜色不同，是吗？
3、GBA方向键不灵活，可以换吗？屏幕内有灰尘，怎样去除？（上海市 周东豪）

1、一般在80元左右。2、目前的GBA如果不是神游的版本，基本上都是翻新机器。所以建议购买神游的GBA才能保证是全新机器。3、GBA的导电胶片可以去电玩店更换，每套价格10元左右。屏幕有灰尘，如果不是非常严重的情况，最好自己不要清除。如果确实需要清除建议到电玩店找师傅帮忙清除。

G6的1G卡和CF的1G卡哪个大？是不是G6的1G代表1GBIT也就是1000MBIT啊？CF的512M卡能放几个256的GBA游戏？又能放几个512M的NDS游戏呢？（长春市 某读者）

G6的1G容量实际上就是1Gbit，换算成为电脑的容量就是128Mbyte。256Mbit的游戏换算成为电脑的容量就是32Mbyte，这样就大概算出能够装16个256Mbit游戏。

1、我的XG2T PLUS烧录卡老丢记录，但电池有电，是不是记录芯片坏了，可不可以寄去厂家要求换一个？
2、GBA LINK2 512M怎么样？看它的做工真不错！只是它的电池是充电3.6V的，会不会掉档呢？此外，它的兼容性怎么样？BOSS又推荐EZ2 256M的透明，一不知怎么样？390元贵吗？
3、PSP出了一个同捆1GB记忆棒的套装，不知是不是2.50版的？坏点率大不大？价格估计是多少？
4、我准备买PSP了，可是听说要推出大陆行货了，不知值不值得等？价格呢？我要买正版，所以希望买高版的，不知现在的港版有繁体中文操作系统？（安徽省 某读者）

1、XG2T PLUS具备SMS功能，最好使用SMS功能保存存档。如果卡带的确有硬件问题，在保修期内可以邮寄到厂家要求解决问题。2、GBALINK的ZIP2 512M烧录卡可以给GBA和NDS同时使用，性能不错。虽然电池是3.6V的，但是存档保存没有问题，可以放心使用。3、豪华霸王版本的PSP,系统版本是2.50版本，坏点率与以前的版本差不多，价格在2180元左右。4、如果目前不着急玩PSP的游戏，可以考虑购买行货版本的PSP。香港版本的PSP没有中文系统。

GBA用的ZIP11 256M的烧录卡值多少钱？或者

EFA-LINKER11又要多少钱？两者谁好一些？（广西省 修柯）

目前ZIP2 256M烧录卡的价格在368左右，EFA-LINKII的1G烧录卡大约在650元左右。就目前支持的效果来看，ZIP2的256M烧录卡的性价比较好。

Q 问你们几个问题：1、行货和水货哪个更值得购买？2、水货NDS界面有中文吗？（本人外语一向不及格）3、如何鉴别翻新机？4、DS游戏出来（如06年的口袋妖怪钻石珍珠）之后，大约多久会有汉化版的。（安徽省 庞辉）

1、如果有行货肯定推荐购买行货产品。2、除了神游的IDS之外，其他版本的NDS都没有中文的系统。3、鉴别翻新机最好查阅本书的相关介绍。4、国内版本的NDS游戏的汉化版本得询问神游公司是否汉化该游戏，具体推出时间不明。

Q 有几个问题想问问你：1、PSP能与MP3或MP4对接吗？2、37期的《PG》曾经提过一款关于"PSP屏幕修复软件"，不知是否有用。3、现在市面上MSD假货多吗？如果正常的好货格式化后容量大约是多少呢？4、编辑部的三剑客（天意、方舟、翔武）谁的年纪最大，谁最小啊？）（广东省 李腾）

1、第一个问题不太明白，如果是询问能否支持PSP数据传输的MP3或者MP4的话，支持USB双向OTG功能的MP3就能够与PSP连接，互传数据。例如：IPOD就可以。2、屏幕修复软件，有一定的几率，但是效果就要看自己的运气了:)3、NDS目前有翻新的机器，不存在假货。4、呵呵，某舟应该最大翔武最小吧，我猜的。

Q 我用的是XGT2005（256M）的烧录卡，用没多久问题就出来了：
1、丢档，以下为丢档游戏《口袋妖怪·叶绿》（保存时间七天）、《机战》（一天）、《逆转》（30分钟）、《牧场物语·汉化版》（15分钟）、《马里奥VS大金刚》（10分钟）、《马里奥弹珠台》（存上就丢）。
2、大容量游戏（256M的）添加不上，如《王国之心》，《死神BLEACH》，而且烧录目录上总出一个6M（名字记不清了）文件，不知怎么回事，难道卡带实际容量不足256M了。
3、烧录《新·我们的太阳》后，打开游戏会白屏，死机。（河北省 某读者）

1、如果多次测试烧录都出现相同的问题，可以先升级烧录软件测试。如果还是不行，可能是硬件问题，推荐找厂家更换产品。2、256M的游戏请使用单卡模式，XGT2005的SMS功能需要占用存放游戏的闪存空间，所以如果需要烧录256M的游戏，请去掉SMS功能，然后使用单卡模式来烧录。3、请升级最新版本的烧录软件。

Q 1、两台NDS联机的有效距离是多少米？如果在游戏过程中能否收到对方的聊天信息？
2、在本期的《市场云云》中提到了WIFI适配器，请问两台NDS能共用一个WIFI适配器上网联机吗？（北京 王洁士）

1、NDS的联机距离大约在50米左右，还要视具体环境而定。如果游戏支持聊天功能，那么就能够收到信息。2、任天堂的WIFI适配器最多能够支持5台NDS主机同时使用。

Q 我是来自广东省廉江市的《掌机迷》读者，我很喜欢玩游戏机，我拥有过一台GBA SP，那是攒了一年左右的700元买的，就在九月份时，它离我而去，我爸爸从我的抽屉中找出了GBA SP，他问这是什么，我当然完全地告诉了爸爸，他脸色一变说："你这小子，整天只知道玩，没想过学习，这机我砸了。""砰"的一声，爸爸走了出去。我的GBA SP你怎么了，我开了机，唉！还好，我接着打开盖子，啊！屏幕破了，这机其他功能都还没损坏，只有屏幕破了，问问小编们，这还有的救吗？（某读者）

首先对贵读者表示同情，对您的SP表示默哀，GBASP的LCD屏幕都是专用版本，如果摔坏了没有办法维修。最好去电玩店更换一个屏幕。

Q 1、口袋绿（中文版）的正版卡带和盗版卡带有什么区别？怎么识别？口袋绿里一共有多少PM？能抓到的有几只？圣兽有哪些？2、请介绍一下SD卡，NDS上能用吗？（锡盟）

所有的口袋妖怪游戏中还没有官方发布的中文版本游戏，国内的汉化版本都是D商自己汉化。2、SD卡就是目前多数数码相机使用的储存卡，在NDS上面可以通过M3、MK3、SC转接卡来使用。

责编/天意

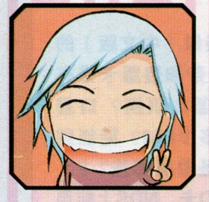
因为我是掌机迷，所以我买《掌机迷》，而《掌机迷》也不可缺少掌机迷！（江海然）
男，14岁，广东省深圳市罗湖区太白路宝湖名园A栋2104，518019

PG Bar

【主持人：暗凌、岚枫】

过节了……

不知道大家的圣诞节是怎么过的，至少24号的整整一个白天小枫都是在编辑部跟同事一起度过的。虽然主编大人一再强调说，有事的人可以早些回去，但是大家还是都很自觉地到了“正点下班”的时间后才陆续的离开。当天晚上小枫约了朋友一起去单位附近的“好伦哥”吃饭，结果到了那里才发现人爆多，需要拿票排队才能进入。等了近半个小时未果后又换到几站地外的另一家，发现那里的情形更加糟糕。整个前台附近围着的全是人，看来过节时想吃点好的的愿望也无法实现了，与朋友分手后郁闷地回到家中随便找点东西吃就洗个澡睡了。虽然小枫对所谓节日庆祝并不是很在意，包括我自己的生日。但这毕竟是第一次离开家自己一个人在外面过圣诞节，多少有些冷清。其间有零星的朋友发短信过来道“圣诞快乐”，多少算是些安慰吧……



随着47期回函卡的陆续寄回，几乎所有读者都在上面写下了对杂志和小编们的节日祝福，这让小枫甚是感动。其中大连市的刘甜甜读者还寄来了漂亮的贺卡，这里小枫先替各位小编谢谢刘MM了，其实刘MM咱们也算老相识了，自从我来到编辑部以后几乎每期都能看到你的回函卡。贺卡我私藏了，嘿嘿，你不会介意吧！

刘甜甜读者在贺卡中祝编辑部中的所有小编新年快乐，事业一帆风顺，感情甜甜蜜蜜。前面还好，看到最后一句话后众人除暗凌外无一不疯狂暴走。对于以光棍居多的PG编辑部，这样的祝福无疑是种刺激……



岚枫你是谁?!



小枫在读上期读者回函时最郁闷的就是看到上面这句话……不管怎么样人家也主持过一期的PG BAR了嘛！怎么连我是谁都不知道啊？郁闷啊……更有读者来信询问我的性别，甚至有比较恶搞的读者将我说成是月亮的马甲……崩溃中……虽然这些都成了编辑部的笑料，也着实让小枫郁闷了好久。但却实在不怪我们的读者大人，上期因为制作匆忙而忘记了做自我介绍，这期补上好咯，免得读者们继续惦记。

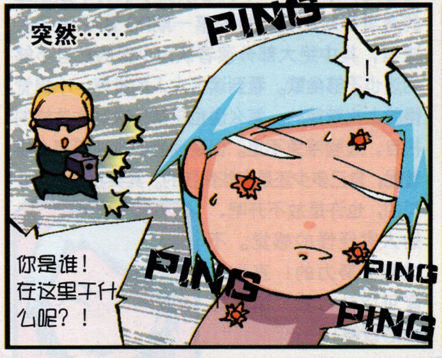
咳咳……我就是传说中新来的小编岚枫啦，大家给点掌声啊！哗哗哗……（喂喂！别扔香蕉皮、烂柿子啊……）有些读者询问我说这个笔名是啥意思？其实没有什么特别的。我喜欢微风吹过的感觉，所以在笔名的两个字里都用到了"风"。说来惭愧，"岚"这个字因为我直到上高中才认识，所以对其有些情有独钟……至于枫，我个人比较喜欢秋天，当然也包括其中的秋枫，虽然因为家乡季节的原因，我从来没欣赏过枫叶吧……反正就这样两个字一合并变成现在的"岚枫"了。这里需要特别强调一下，那就是小枫是标准的男生哦，可千万别再搞混了，否则某人会跟我急的！至于我是否为《掌机迷》的新编辑一说，其实也很难区分，小枫的确是编辑部的新人,来到这里工作还不是很久，被当作新编辑也算是正常。还有关心小枫的读者在来信中很关切的询问我有没有被前辈小编们欺负，还尤其小声的告诉我说，飞月姐姐可是很凶的哦。还好目前为止我还健在……而传说的飞月姐姐因为已经转到《TOYS》工作了，我也算幸免遇难。还有一点大家可能并不知道，在这之前，我可是从《掌机迷》第一期就参与杂志制作咯，也就是说读者朋友们早就看过小枫写的东西了。嘿嘿，这样解释一下，大家是不是对我不是那么陌生了呢……

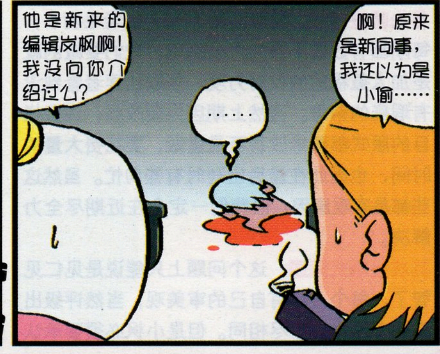


小枫，你是新新新新新来的吧……









改版！改版！再改版！！

06年的第一期，《掌机迷》再次大变身。改版——总会伴随着读者截然相反的两种声音，也正因为如此，小枫一直等到47期回函卡被部分寄回，在得到读者大人们的反馈后才开始着手制作本期的PG BAR。那么我们今天的主题就是“改版!!”

×批评

既然有批评还有表扬，那我们就先从批评开始吧。毕竟读者能够指出不足就说明我们现在的确存在问题，也就是我们需要改进的地方。小枫会在这里洗耳恭听的！

■ 这次的改版让我很不满意，杂志上出现了众多的BUG，这个也就算了，竟然连光盘内容的介绍也没了。这期的《PG》真让我心痛！我觉得不如不改版呢！（上海市 戴伟靖）

■ 拿到这期杂志时我无比兴奋，但翻开书看时顿时有种被骗的感觉，马上翻回封皮，没错是《PG》啊！为什么这一期这么不舒服呢？不论是排版、文章形式、质量、色彩搭配还有封面设计，都显得那么格格不入……这不是我想看到的《PG》！（山东省济南市 尚鹏龙）

■ 我们班全体玩掌机的同学对《PG》改版都非常失望！书变大很好啊！但请别把图片放大再放大，甚至都快变成马赛克来填充版面啊！改版后显得不伦不类的，攻略里实用的东西也不多，天啊！这还是我们热爱的《PG》吗？！（山东省烟台市 焦震）



■ 本期杂志中有许多错误，比如中奖名单NDS一栏没用蓝框就印出来了。CF卡、SD卡的字与图反了，一页上就有不少的错误！（上海市 王贝松）

■ 编辑部肯定都是任饭，要不怎么这期全是GBA和NDS的游戏呢。PSP就没出现过几次，搞得我都不想玩PSP了，买台NDS算了。（陕西省 宝鸡市）

枫： 呼……虽然批评的读者数量只占回函卡中的一小部分，但限于篇幅关系也只能列举以上的几条了。首先小枫在这里要谢谢大家对改版后的《PG》提出来宝贵的批评和意见，你们还能提出来建议说明读者还是关心我们的。有些读者就在批评留言的最后写道，“我就不信你敢登！”“敢，为什么不敢？”我觉得这没什么的，既然是缺点为什么怕被人指出来呢，我一直都觉得“知错就改”是美德；“知错不改”是愚蠢；而“不知错也不改”的那叫无知。只有发现杂志的问题再逐一的去解决才能使杂志越办越好。小枫也都仔细地看了大家的回函，总结出批评的意见主要集中在以下三个方面：

首先就是错误： 貌似这是《PG》的老毛病了，每期都有数量不等的大小BUG，我们要做的就是加大截稿前的校对力度，争取让读者看到没有瑕疵的杂志。当然上期因为要改版，许多栏目的版式都要修改甚至是重做，要花费大量的时间，也因此在最后出刊时有些匆忙。虽然这些都是客观原因，但我们一定会在近期尽全力解决。

其次是版式问题： 这个问题上只能说是见仁见智了，每个人都有自己的审美观，当然评级出来的东西也会不尽相同。但是小枫必须要承认上期杂志中某些栏目的排版的确有待提高。但绝不像有些读者所说的那样重要美编已经离职。掌机迷的美编一直都没有换，我们这期会在个别栏目上进行调整。

最后是选材： 反映这个问题的主要是PSP和少量DS玩家，的确我们现在的GB/GBA内容增加了不少，原因是显而易见的，那就是目前国内的掌机玩家还是以GB/GBA为主。还有就是我们希望能够做出自己的特点来，增加杂志的可读性和收藏性。虽然这样对部分读者来说有些不公平，但我们会在之后努力去掌握这个平衡的！请大家继续监督！

最后其实还想说说大家对于首期PG BAR的意见，事实上，小枫必须要承认有半数以上的读者都对小枫主持的第一期PG BAR投了否决票，其中绝大部分读者认为小枫的栏目不够活泼也不够幽默。看到读者大人的批评，小枫觉得脸上火辣辣的。怎么说也是第一次制作这样的栏目，经验难免不足。但是读者的批评就那么摆着呢，自己多少还是有些责任的。其实我真的蛮开朗的，也许是放不开吧，给大家怪怪的感觉。不过我会努力的！直到大家可以认可我！请大家相信我吧！



○表扬

终于轮到表扬了，小枫也算是松了一口气。人嘛，都喜欢听中听的话，尤其是自己辛苦做出来的东西，谁也不想被贬地一钱不值。读者的鼓励才是我们继续前进的动力，有了你们的支持我们就更有信心啦！

■ 新的封面、新的目录、全新的排版、全新的内容，看到这个既熟悉又陌生的好朋友，我才意识到新的一年已经来了。（陕西省西安市 庞晨）

■ 我想对《PG》说的话简直是千言万语呀！我发现新的一年一开始，你就让我大吃一惊，更加人性化、更加舒适，感觉就像GBM，特别是回函卡，省略了许多以前的麻烦，大方、方便！（河北省固安县 王铭君）

■ 改版之后的《PG》感觉非常棒，绝赞！都是新栏目，都是很喜欢！都是最满意的文章！创新的感觉太棒了！《PG》继续加油！！（天津市 秦嘉庆）

■ 改版之后，以《PG帮大乱斗》为首的许多新栏目让我耳目一新，非常不错！（浙江省 黄侃）

■ 全新的栏目，带给人全新的感觉。特别是PG BAR更是拉近了掌机迷们之间的距离，有电软“家”的感觉。（广西南宁市 周倍邦）

枫： 关于表扬我就不想说太多的东西，只要肯付出就一定会有回报。大家的努力读者朋友们一定会看到的。虽然我们现在的确有很多不足，但是在新的一年中我们会努力做好，我们有资本，因为我们还年轻！

最后一条是表扬PG BAR的，小枫看着心里可美了。说到电软的“闯家”，其实小枫必须要承认现在的PG BAR跟“闯家”还有不小的差距，我也要多向叶子姐姐学习。但是并不代表PG BAR就要走“家”的路子。不管什么时候，只有能够坚持住自己信仰和观念的人才能有所作为而不至于碌碌无为，跟着别人走，永远都不会有进步。不仅是小枫这样想、这样做。其实一个杂志也一样，只有做出自己的风格，才能够在竞争激烈的市场赢得一席之地！OK，今天关于改版的话题就此讨论结束，下面开始大家随便闲聊~O YEAH！！LET'S GO!!

…………我是那传说中的分割线…………

上海市 黄煜晖

我借给朋友一台GBA，那人废寝忘食不断地打，有一次洗脚时GBA掉洗脚水里了。还的时候他竟说：“不要紧，还能凑合着打！”我晕……

枫： ……哈哈哈哈……小枫承认自己是憋着不想笑的，但还是笑出来了……其实我是不该笑的……言归正传，其实这种电子器件是非常忌讳沾水的，很容易因为断路而烧毁电路板，最终使你的整台机器全部报废。黄读者的GBA没事说明你的机器挺皮实，那么……再扔一次试试……哈哈哈哈……

呼和浩特 张征

《PG》改版了，第一眼都有点看不出来了。没有想到小编除了能写编者手记外还会写攻略!?少见啊!

枫： 我没语言了……张读者太小看我们掌机迷的小编了吧！上期小枫写的《舞空烈战》的攻略不够详细吗？还有我们的“面包&香蕉男”——天意写的《马路RPG2》也很不错啊。其实不仅是攻略，47期中的所有特稿也是编辑独立完成的。作为一名游戏杂志编辑，所需要具备的能力是比较全面的。绝不是简单的写写手记，阅阅稿子那么简单，否则大家也就不会那么辛苦了。

河南郑州 贾威

上周为了买PS2把GBASP卖了，才卖了480元，大概有6、7成新吧。去年12月买的，想想都很心疼，现在在夜里连玩的东西都没了。虽然有PSP吧……不过舍不得在被窝里玩，据说会伤液晶屏……

枫： ……为什么今天总有人让我以省略号作为开篇语……小枫可以很负责任地告诉贾威同学，无论你在被窝里怎么玩，是坐着玩、趴着玩、躺着玩、吊着玩、蹲着玩、倒立着玩……都对PSP的液晶屏没有任何伤害……解释完毕……已经半石化状态的小枫飘走……

天津市 刘钰

在同学的强烈介绍下，我抱着怀疑的心情买下了一期《PG》，看完之后被它深深地吸引了。它使我对游戏有了全新的认识。在游戏不会通关时，我有了法宝常常使我从逆境中重生。我有个请求，请帮我再登一次《洛克人ZERO4》的攻略吧，若登过了，请告诉我第几期上有，你们还有存货吗？

枫： 第一次买《PG》就对我们有如此之高的评价，实在是不敢当，我们还有许多需要改进的地方以及进步的空间。希望这期杂志你能够更满意。我们《洛克人ZERO4》的攻略在

总第32期上已经登过了，上面有比较全面的流程要点以及研究，如果你想邮购的话请查看本期杂志的邮购指南，如果还有库存的话请直接联系发行部进行邮购。

江苏苏州 李珂

谁？是谁？哪个小编把生化危机排在36页上了！我买回来后边吃饭边看《PG》，正好36页翻过了没看清楚，看完机战后翻回来看差点把饭吐出来。居然放了那么大两个丧尸！！不写了，又要去吃中饭了……

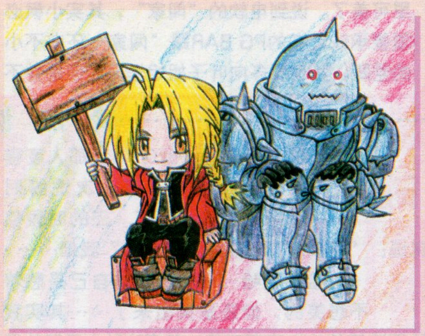
枫： 其实我知道是谁排的……但为了自身的生命安全考虑实在是没办法告诉你……君不见我的后面已经架了一把菜刀了吗……其实小枫算是比较早接触的《生化危机》这个系列，当初PS版刚出的时候就看着别人玩过，后来自己买了PS把上面的1和2玩通过N遍。最近新买了台GC，将4和REBIO也打穿了。其实玩多了就对丧尸没感觉了，我的建议李读者最好的方法就是每天吃饭的时候都去把47期杂志翻到36页，看啊看啊就习惯了……说不定不看还吃不下去呢……

说到DS上的《生化危机DS》随着官方公布的消息越来越多，小枫的期待也是越来越高了，到时候肯定是由我来做它的攻略哦，希望大家一定要给捧个场啊！



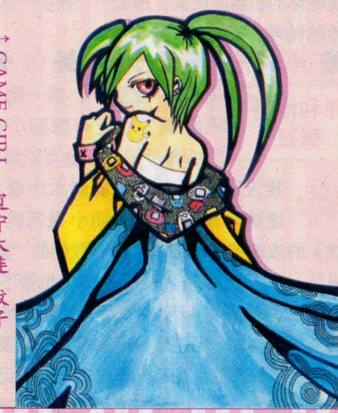
→DS BOY 福建周宁 王凯
红色与DS新潮另类的感觉可说相得益彰。

小枫的重要说明：关于读者所反应的现在的《PG》没有栏目接受画稿的问题，PG BAR同样会给大家展示才艺的机会，并且仍然会有奖品送出。而制作这一版块的还是暗凌同学。今期送出的奖品将是由次世代商城提供的"KITTY凯蒂猫不倒翁运势8件组"。



↑钢炼 广东韶关 陈秋贝
看两人乖乖坐着的姿势，以及爱德手举小牌子的样子，他们打算搭顺风车？

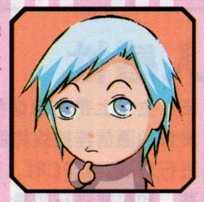
→蕾 福建福州 周骁
彩色铅笔上色的画稿，作者为了避免弄花画稿，还特地盖了一张白纸在画上，当拿开那张白纸的时候，简直让我惊艳，这是暗凌认定的本期最佳画稿！



→GAME GIRL 辽宁大连 蚊子
Q到杀人的眼神，Q到杀人的皮卡丘文身，蚊子我真是服了你啦！

江苏苏州 李珂

因为《PG》我才知道了《洛克人ZERO4》的存在……所以找了个时间到“哥们”家去下载了全中文翻译的ROM（回家一打开才发现全日文的……）也如愿以偿地见到可爱的雪儿。（雪儿是我在ZERO系列中最喜欢的角色！！）我花了一晚上的时间才把它打通。（嘿嘿~调的……）而我却在第二天才欣赏到结局画面（因为我不想做“国宝”）……好悲惨的结局啊！原以为ZERO会一直陪着雪儿……没想到……他死了……（当时我真的想马上把ZERO扔到油锅里炸了算啦！居然敢抛下可爱的雪儿！！）不过，结束曲真好听（虽然只有一小段……）是雪儿唱的吗？我好想学啊……毕竟这是我现在唯一的心愿。我想拜托你们，帮我找到这首歌，并且放到《掌机迷》的光盘内……行吗？



枫： 14岁的小倩MM读者，你的来信里省略号和“括弧儿”（请自行想像赵本山的某小品中的某镜头……）真的用得好多啊。不过“括弧儿”里的注释也都好有趣呢，你平时写作文不是也这样吧。关于《洛克人ZERO4》小枫还算熟悉，最后结局ZERO的死应该是厂商有意做的，基本可以确定这一作将是GBA平台上《洛克人ZERO》系列的终结篇，但是在次世代掌机上能否推出续作就很难说了。不过以CAPCOM的作风，它想不出续作都难啊，哈哈！

看了你的信后小枫马上就帮你去找《洛克人ZERO4》的OST，结果搜寻了一大圈也是没有找到。后来从翔武那里知道，掌机迷之前曾经在光盘中送过这张OST，经过商量决定将你想要的那首歌再随光盘送一次，但是鉴于本期PG BAR制作时光盘已经制作完成，所以只能等下期了。小枫这里先送你一张雪儿的壁纸，希望小倩妹妹能够喜欢。还有你在信中提到的对你很关键的明年6月份，应该就是指“中考”吧。小枫预先祝愿你到时候能考个好成绩吧。



河北石家庄 刘宇希

众小编在书中一一亮相登场，可世界上总是有这么一部分人。喜欢生活在黑衣服的阴影下，脑袋上还顶着一个BT角，据说叫翔武……我说翔武，你是长得对不起人民还是太帅要出场费啊。强烈要求翔武在下期补登照片！对了，还有那个前台MM的（强烈要求）！

枫： 哼哼……想要翔武的照片是吗？快来贿赂我吧，我手头可有一大票哦！而且还包括他非常详细的个人资料。不管怎么说咱们翔武也是个帅哥啊！不露面是有原因的。如果刘读者你订购今年一年的《掌机迷》，那我打九折给你私人邮寄一张翔武的照片，你看如何？（翔武：干什么呢你小子？！看我不揍你！！ 枫：我闪……）

（气喘吁吁的回来补遗）关于前台MM，不仅《PG》众人要经常麻烦她，她为整个编辑部也是出了不少的力哦。例如大家所熟悉的中奖名单，那么多可都是她一个人打的呢，很辛苦的！想要找这位MM的照片吗？那么请在本刊内寻找答案吧！

买了掌机心欢喜，
好玩游戏难寻觅，
偶遇亭卖《掌机迷》，
翻开一看吸引ME，
游戏介绍好详细，
马上来到卖卡地，
小小BOSS耗死你！
如今连买一年矣，
我与《PG》心相系，
游戏更是脑中记，
同学之中我第一。
《PG》新年换新衣，
我与《PG》情更近，
愿你今年更顺利，
NDS、PSP，
给我一台就可以。
总之千言汇成一，
“我们永远支持你！”

——北京市 王利民



口袋的秘密 02

超越组织意图的个人感性

激活GAME BOY的特性
凌驾硬件性能的软件魅力

从FAMILY COMPUTER，也就是FC诞生的1983年算起，已经过了22个年头了。

即使不到游戏厅里去，也可以把游戏机连接在电视上玩，这种便利性使孩子们全都沉醉其中。看着每天都将目光盯在电视屏幕上的孩子们，家长们因为担心而发了火。

“别老沉迷在游戏里，去学习。”

“玩那么长时间游戏，眼睛会坏掉的。”

即使家长们如此担心，孩子们还是变成了游戏的俘虏。如果不玩电视游戏，甚至连朋友之间的对话都无法参与，孩子们的生活已经确实地变成了这种状态。

发售了这款FC的任天堂公司接下来发售的是“GAME BOY（GB）”。

如同已经众所周知的那样，GB是一款无论在哪里都能拿出来，立刻开始游戏的掌上游戏机。初版GB尺寸将近15英寸，还有相当的厚度，并不容易带在身上，但还是受到了孩子们的热烈欢迎。孩子们把它带在背囊或书包里，电车、公园和学校中，到处都能见到玩游戏的孩子们的身影。

无论何时何地都可以进行游戏，而且立刻就能结束，GB具有这样的特性。因此，符合这种特性的《俄罗斯方块》等趣味PUZ游戏和《太空侵略者》等射击游戏获得了很高的人气。“能尽快决出胜负”，这成了GB软件追求的最重要因素之一。

在设计上，GB机能还有另一个重要的特征：主机上带有通信线的插口，可以通过另外发售的通信连接线将朋友的GB主机连接在一起进行对战。玩FC时，玩的人只能面对着电视屏幕，和机器进行较量，而GB可以很方便地实现与人对战。也就是说，原本泡在电视机前死守着机器的孩子们，终于能在游戏的领域里与真人进行交流了。

的确，在以前的FC等游戏机中，同样保留了能让孩子们进行相互交流的要素。但是，那一般是针对游戏攻略方法和得分等方面而进行的，以游戏作为媒介的间接交流。那只是一种“话题”，不能成为共同认识。而通过通信连接线，孩子们可以通过GB这个“导体”，实现面对面的直接对话。

但是，实际结果却不如想像中那样顺利。虽然GB主机和软件都卖得不错，但实际使用通信线进行联机对战的孩子却并不太常见。

究其原因，游戏是一种“只要和机器进行对战”就可以成立的娱乐形式，并没有特意和朋友约好时间进行对战的必要。如果不使用通信机能也能玩游戏，那又何必花工夫去约自己的朋友呢。

而且，GB的特性是“掌机”，无论在哪里都可以随时开始自己喜欢的游戏，又可以随时结束。“和朋友对战”这种有些麻烦的事，是和主机的基本理念存在矛盾之处的。

随着电视游戏机搭载的CPU性能提升，画面颜色、运行速度和软件的复杂性都发生了飞跃，和那些色彩鲜艳，充满速度感的画面比起来，GB却仍然是那个小小的液晶。画面是32×32的点阵绘图，颜色也只有黑白的4色调。这样的机能，想步入3D的世界实在是不太可能。对于那

些审视游戏的目光已经明显变高的孩子们来说，GB的画面决不会具有很大的魅力。

当初家电市场从黑白电视进化到彩色电视时，画面的进化已经令人惊叹，可游戏世界从点阵到3D的进化，形成的性能差距比彩电登场时还要巨大。

然而，《口袋妖怪》却偏偏是这部GB上的游戏。并且，还是销售总量超过千万的，整个电子游戏界最强级数的软件。

这款游戏究竟凭借什么获得了如此高的人气？

如果只是比较主机性能的话，它可以说毫无胜算。让孩子们如痴如醉的，是软件本身的魅力。的确，就在这款软件诞生的背后，有着一位被称作游戏界天才的男人。



《口袋妖怪》的胎动

从“对战”导向“交换”的发想
从无形之物中感到的喜悦是创造的源泉

“不只是进行对战，还可以通过通信连接线把游戏中收集到的资金和道具从自己传给朋友，或者让朋友传给自己，实现这样的玩法，应该会很有趣吧。”

在对GB的开发创意进行集体讨论时，GAME FREAK的田尻智（Satoshi Tajiri）小声说。

“既然有线连接着，就在它们之间传递一些东西不好吗？”

任天堂公司当时的总务担当川口孝司现在回忆起田尻智的这两句话，就如同回忆昨天发生的事那样清晰。

以田尻的这番话为契机，《口袋妖怪》诞生了。

田尻智出生于1965年，是制作出《口袋妖怪》的GAME FREAK公司的董事长。在游戏业界中，他被称为“天才的游戏设计师”。

田尻和游戏的相遇是在初中二年级时。出生于东京郊外的町田市，一天，作为一名普通初中生生活着的他被朋友带到了车站前的游戏厅里。当时正是《太空侵略者》的全盛期，热衷于这些游戏，在桌式机台前熟练操纵着摇杆和按键,将逼近的“侵略者”们不断击落的孩子们成群结队。田尻带着一点疑惑坐在了机台前，朋友投下了一枚一百日元的硬币。

“第一次玩，我请你客。”

朋友轻松的一句话，居然会对自己的人生产生如此巨大的影响，这甚至连田尻本人都觉得不可思议。

田尻沉浸在了击坠“侵略者”的乐趣里。这一次经历，让他彻底走向了游戏的世界。田尻原来觉得，投币玩游戏很快就会结束，大概是一种很空虚的事情。可实际玩过之后，看着屏幕上显示出难以想象是第一次玩的高分，田尻感到的是一种无形的“乐趣”。

在无形的游戏中感觉到价值，这种魅力究竟来自何方，又应当如何用语言去说明，被这个问题缠绕着，田尻成了游戏厅的常客。

过了不久，田尻自己创作游戏的欲望变得强烈起来。于是，在初中三年级的时候，他参加了游戏公司举办的游戏创意征集大赛。

“玩”，然后创造更有趣的东西，田尻以这种形式进行着自己的游戏生涯。

而田尻的名字在游戏爱好者中传开，是从他自己编辑并发行的《GAME FREAK》杂志问世开始的。

《GAME FREAK》虽然是一本小型漫画杂志，但会定期刊登以漫画形式表现的游戏攻略方法，这部分内容很快被口头传开，杂志的读者数量不断上升。《通向铁板阵（XEVIOUS）1000万分之路》这一期的阅读者人数终于超过了一万人，从此，田尻智这个名字不仅在游戏迷们中间，在游戏公司和游戏杂志出版社中也小有名气起来。以此为契机，田尻开始为一般的正式游戏杂志担任撰稿人。



另一边，没有依靠任何海外制造商，完全由日本自主开发的第一款FC游戏软件《QUINTY》问世。NAMCO公司发售了这款游戏，并创下了20万套的销售业绩。以此为契机，GAME FREAK正式成

为了一家公司。

这一年，田尻智23岁。

到《口袋妖怪》诞生为止的6年 不断忍受厌恶的事，始终贯彻自己的理念

GAME FREAK现在是一间拥有26名职员，其中21位是开发人员的游戏软件制作公司。

游戏开发时，程序员、画面设计师、企划人员,以及对他们进行指示的制作人，由总共大约10名人员组成一个小组。开发部长增田顺一回忆道:“《口袋妖怪》那时候，田尻进行监督，以他的指示为基准，不同的制作组成员负责制作不同的部分，开发就是以这样的方式进行的，到完成为止，总共花费了6年时间。”

当然，这中间包括各种中断的时期，并不是说这6年全部只用来开发这一款游戏。

“朋友之间相互交换游戏中收集到的东西，肯定很有意思。”也就是说，田尻的这个想法从产生到真正进入游戏，经过了如此漫长的时间。

一般来说，在游戏开发前，制作方会向游戏公司提出写有游戏内容、形式，一直到玩法设想的企划书。如果企划书通过，就会签订合同，开发也就上路了。

《口袋妖怪》也是任天堂和GAME FREAK之间签订的一项合同。交纳期限是1991年年底,开发资金的金额相当普通。

“交换”这个关键词的源头，其实来自田尻孩提时代所热衷的昆虫采集。东京都町田市现在虽然是一座开发迅速，拥有大型百货商场和新兴住宅街，居住人口激增的新型都市，当时却还以田园和原野等自然景观而闻名。在那里长大的田尻和其他少年一样，在野外的山上捕捉昆虫，在河里捕鱼，并将得到的成果拿到小伙伴面前炫耀，或者进行交换。田尻的少年时代就是在这样的游玩中度过的。那时的快乐感觉，再加上任何人小时候都曾经至少体验过一次的“角色卡片收集”，以及当时拥有绝大人气的“奥特曼”，这些印象重叠起来，就成了《口袋妖怪》的初步构想。田尻让少年时代体验过的这些知性的刺激以游戏的形式在现代复活了。

当看到口袋妖怪进入怪物球，从自己的GB中通过连接线，“啪嗒”一声落在对方GB中的画面，会感觉真的好像有东西在连接线中通过。当然，由于口袋妖怪移动到了对方的机器中，自己这边就没有了。也就是说，只要程序中加入了“消灭”的要素，现代的孩子们也可以体验到当年孩子们感受到的那种“昆虫交换”乐趣。田尻希望这款游戏变成这种样子。

制作人登场 创造“玩法”是件艰难的工作

开发游戏时，除了开发小组成员之外，一般还会存在一个叫做“制作人”的人物。

当年，《口袋妖怪》是由现任CREATURES公司代表的石原恒和（Tsunekazu Ishihara）担任制作人而完成开发的。石原是一位领导开发过《MOTHER2》《MONOPOLY》等很多电子游戏，同时也开发卡牌游戏的多领域设计师。

石原从很长时间以前就已经开始关注田尻的开发动作，在《口袋妖怪》的企划书刚刚向任天堂提出开始就已经接受了这项工作。CREATURES是石原独立成立的一家公司，目前扮演着指导《口袋妖怪》发展方向的司令塔的角色。

对于制作人来说，无论是电影、电视还是音乐，工作都是一样的。预算管理、人员管理、日程管理、进程管理等等，主要的任务就是这些。《口袋妖怪》最初的合同中规定，要在1991年年底交出成品。石原除了《口袋妖怪》以外，还同时承担着大约10个开发计划的管理任务，不可能将所有的精力都放在《口袋妖怪》上面。结果，缴纳期限已过，当初交付的开发资金也见了底，开发工作的继续事实上变成了一件不可能完成的事。

如果是播放时间固定，又和广告商签了约的电视节目，那自然没有“开天窗”的道理，无论如何也要赶上播出时间。如果是音乐方面，由有名气的艺术家录制的唱片，那内容无论是好是坏，都能保证一定水平的销量。即使有人作出“这次的乐曲不怎么样啊”之类的评价，只要艺术家的声名已经确立，就还有在下一张唱片中挽回的可能。

而游戏制作则是“一锤子买卖”，绝对不能硬赶时间。对于游戏来说，只存在“有意思”和“没意思”这两种评价。“是1还是0”的数字性严峻地摆在每一位制作者面前，这就是游戏制作。

购物时的动机，除了“喜欢这种商品”之外，是名牌也好，价钱便宜也好，是必需品也好，总会有一些商品质量以外的因素左右着人们的选择,但是，这些因素在游戏面前全部无效。

如果是“有意思”的游戏，即使价格从3000日元涨成4000日元，顾客也照买不误。但如果是“没意思”的游戏，顾客们连看都不看一下。而且，很多游戏的开发投入了上亿日元资金，并在发售前动用所有媒体进行宣传。进行了如此巨大

投资的商品，不能允许失败的情况出现。

《口袋妖怪》从开始开发到最终上市的那一天为止，总共经历了6年的岁月。但实际上，中间有着3年左右的空白。因为，开发资金已经用尽，如果不转而开发其它软件，由田尻领导的开发方GAME FREAK自身的存续都将出现危机。

能弥补RPG弱点的大发现 由“尝试”打开的成功之门

前面已经提过，由于GB是一台便携游戏机，因此前期游戏中PUZ和STG类的比重很大，具有故事性的RPG只占软件总数的1成以下。任天堂的川口说，RPG很难做。

RPG一般是从弱小的级别开始，不断重复单纯作业提升等级，然后打倒某些对手，积攒金钱，购买武器，再学会各种强力的技能。中盘虽然有趣，但到了后半段，游戏中会出现前所未见的强大敌人，为了和它们战斗，必须将自身强化到某种水平，于是又不得不重复那些单纯作业。RPG是一种最初和最后比较无趣的游戏形式。因此，将最终BOSS打倒之后，很多情况下玩家都不会想再玩一遍。

《口袋妖怪》也是RPG，因此也包含了这个特点。一边和遇到的怪物作战，一边设法“GET（捕获）”它们。但是，《口袋妖怪》和其它RPG的决定性区别在于，完成自己手中合计151种怪物的图鉴，也就是“收集”的要素。

“口袋妖怪图鉴”这个创意，被称作“发明”也毫不为过。

当自己“GET”的口袋妖怪登录之后，口袋妖怪会发出各自不同的叫声。即使RPG部分已经结束，还会留下继续寻找自己仍未见过的怪物的乐趣。因此，玩家会希望继续玩下去，继续享受搜索的游戏过程。换句话说，“口袋妖怪图鉴”这个点子，很好地弥补了RPG游戏的弱点。

而且，这些怪物们可以完成从幼虫进化成蛹，再进化成成虫的“进化”，逐渐变成更加强力的怪物。在这些口袋妖怪当中，还有一些只能通过GB之间的通信交换来完成进化。也就是说，利用通信连接线实现的“通信交换”，成了完成“口袋妖怪图鉴”的前提。这与以往的“对战”使用通信连接线的方式有所不同。

还有，根据玩的方法不同，有些孩子可能无论如何也拿不到自己想要的怪物。这种时候，就可以用自己手中现有的怪物去和捉到了许多只那种怪物的伙伴们进行交换。

“用你的皮卡丘和我的铁壳昆交换好不好？”这样的对话，就会出现在孩子们之间。

经过了长达3年的空白，游戏终于在1995年大致成形了。不过在这个时刻，《口袋妖怪》还是准备以单独一款软件的形式发售的。

《红》《绿》的同时发售 必然性的创造与商机相连

就在这时，任天堂现任情报开发部长宫本茂说出了一句令人吃惊的话：“难得做出交换要素，软件以《红》《绿》两个版本的形式发售试试吧。”

也就是说，每一款软件中，都会存在一些捉不到的怪物。想彻底完成图鉴，就需要一个孩子购买《红》，而另一个孩子购买《绿》，再相互交换每个版本中捉不到的怪物。在此基础上，同一种怪物在两个版本中的出现频度与概率也做出了变更，形成了“容易GET的怪物”与“不易GET的怪物”的差别。

对于《红》《绿》的分割论，GAME FREAK表示了“消费者会觉得里面的东西相同”的担心。即使是任天堂的销售部门，也对这种“一件商品分成两件卖”的做法存有疑问。

就在这种意见的交错中，《口袋妖怪》发售了。那天是1996年2月27日。

结果，不仅销售部门担心的反应没有出现，“交换”这种以前在游戏中从未出现过的要素反而因分成了两个版本而吸引了玩家们的注意。另一个没有想到的事情是，大家本来觉得“朋友们分别购买不同的版本，相互交换就可以了”，但实际上，同时购买《红》《绿》两个版本的人竟然占到了购买者总数的六成以上。





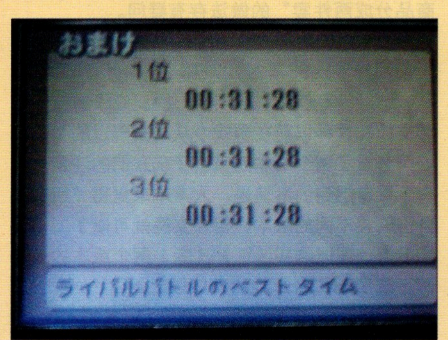
为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

铸剑物语2记录再次刷新 最新纪录

挑战者:鹰の守护

《铸剑物语2—召唤之夜》已经是一款出售一年的老游戏了，即使大家抱着尝试的心态玩都已经简单通关了吧，除了一些已玩到“光之结晶”剧情，却不知道魔纫被收在床下面的玩家仍在苦恼中（最危险的地方果然是最安全的地方啊）。几天就能完成的故事比起几个月还完成不了的《黄金太阳》可能会逊色不少，甚至简单到令人想不到魔纫剑在哪里而过不了关。但是这也有它的独特的优点，故事简单，但很丰富，滑稽而又引人入胜，让人步入传说之境。操作流畅，可以自动避开障碍，所有操作单手就可以在课堂中完成。



虽然流程并不长，但是只要是极品，玩一次就会很满足，通关后，等待我们的是不枯燥的武器全收集以及很有意思的小游戏。小游戏都是一些Rush Boss的时间竞技游戏。除了故事流程被缩短外，小游戏的时间也被大大压缩了，就好像飞人刘翔跨栏的竞赛，每当我看到输赢之间只差极短的时间，我就不禁摇头同情那些输家。冠军与平庸之间只差零点零几秒，眨眼时间都不够，使小游戏更具挑战性，成为《铸剑2》的精髓。例如《Boss，Rush》。本年度已经有5次被挑战，登上封神榜。下面让大家来看一下我的最新成绩。

三个31秒28：看到黄昊同学在《电子天下·掌机迷》VOL45中所打下的记录感到叹为观止，因为当时我很辛苦才打下32秒88，而黄昊的3个成绩都超越了我。我又再磨练了一番，终于有了更精湛的成绩和打法。

在玩《铸剑2》这个游戏的时候，我所感到的感觉也好像《龙珠》中某某孙的在一次次地变强，一次次地有所领悟，再一次次超越极限，然后无厘头地变身，竟然连《铸剑2》中的主角也是会变身的——汗。在为成绩而奋战的过程中，我们可以领悟出Boss Rush所存在的极限时间，例如黄昊同学所说的前5个敌人的11秒内，最后成绩的30秒内，我们要怎样才能超越极限，变身！(去死)

“欲行其事，先利其器”，我们所需要的好武器仍是一把“猫手的置物”的剑，强化“加速+2天使”，使剑技为高速三连击，战前要把熟练度练满。指环就推荐用“忍者指环”“忍者鞋”，在商店能制作出来。 Get ready then gogogo!

大体打法很简便，只要在钻头男& 宠和忍者兄妹前用“真剑无礼怒”级的魔法，在眼镜美眉&宠用“魔剑狼牙”级魔法（正常情况下98级才能一招魔法KO），别的全是用高速三连击进行秒杀或用百裂拳，只是剑可以突破很快的速度，但很难，而百裂拳能很容易到达31秒，却超越不了剑的速度，两者混用的效果也不错。

方法可以是很固定的，只是还需要一些很重要的技巧和最重要的运气。运气因素（1）：在每回合战斗的开始，敌人都要马上向你冲过来，这一点对全游戏的影响是最大的，当只是你拼命地冲杀过去，而BOSS不惜接受你的劳动成果，所以我极度憎恨敌人原地呆版地站着的回合，更甚至慢一慢——向后走的敌人，我必须一点一点地磨





掉再悲壮地重来。而我们相应向敌人冲过去，这点每个玩家都会做到，做不到就先折磨自己吧。前冲时用到的技巧（1）就是在冲的同时纯熟地切换到剑技，并且在敌人保持至少1个半身位发动高三连，最远发动剑技距离有两个多身位，除了省下前冲的一点时间，还会一定几率遇上敌人突然背对你的情况。具备以上的条件,打Boss1时就可以一剑KO，最快时间可达1秒86，到Boss2可达3秒96，打Boss 5时我的时间是10秒88。运气（2）：从现实经验可得，运动时所受阻力越大，运动得越慢。游戏也一样，敌人防御了，就阻碍我们攻击，攻击也就等于打空了，也就是在虚度时间。自小我们受到教育要珍惜时间,所以我们必须纯熟运用技巧（1），长距离地先发制人。这是最后两个Boss（大叔和林丽）最擅长的把戏，他们一作防御，我们就会完了。若他们仍作反抗，准备历来n大酷刑吧！

许多人都知道：高速三连击是不能一次解决后面的敌人的，可能许多人都会如何纯熟地切换高速三连击或普通三连砍。连续地使用技能，连贯地变换手指的位置，我很喜欢这样的快感。不过，这也是对手感的一种挑战。一般人按键的频率是0.2—0.5秒/次，Boss在这点时间内足以从僵直转为防御以及换件衣服，喝杯茶,吃个包（狂抓ing）。遇上以上情况的话很苦恼，避免是有方法的——无限连击（折磨）大法。现在让我认真地讲解一下方法。首先，我们一定是用高速三连击的，当三连击打完后，把握第三击收回来刚好能按下start键，暂停，敌人是还处于僵直状态的，我就可以趁这个暂停的时候慢慢欣赏敌人痛苦而又得意的表情，回忆一下终于有今天的成果，泪泪泪……欣赏完毕,我们就趁这暂停的时间，切换到高三连，再迅速启用剑技，敌人就可以享受到我原创最得意的打法。技巧（3）：我们在启用魔法前所用到的技巧也是先按start键，看过VOL31期封神的那位厉害的达人（他就是我）就会知道，只要手指配合好,按start键就不会有时间的损失了。另外，打斧头男&宠时，尽量不用魔法打，努力去利用他前冲过来的机会,转用百裂拳打掉，这样会更快。

运气（3）：最后，我在这个小游戏中发现了一个Bug，也不知道这是不是一个Bug。在打忍者兄妹的时候，相信大家都是用“真剑无礼怒”级的魔法，正常的念咒时间是3秒左右，但是我玩的时候有几次郁闷地看着多了两三秒仍不发动魔法。难得遇到个运气(1),技巧(1)又用得不错,如果这Bug出现在这样的时候是很惨的，掺杂着这个Bug的情况下,我还可以拿到个32秒88啊，我在这祈求我以及众位玩家不会遇到以上情况：“阿门。”

如果是用百裂拳的朋友，我建议先把拳练到攻为499再打造，因为百裂拳是连续攻击10下,拳的基值有一点变化，一累积起来影响就会很大，累积不够不能一招KO Boss 会留下一些后患，我还没有练满，笑……解体剑有230足矣。或者大家可以用这一个打法：大体方法不变，只是在龙牙1（HP2000），爷头男（HP2500）时用拳。龙牙2（HP3000），林丽（HP3500）用剑。这方法不会比全用剑时逊色，且时间较易掌握，只要在每回合结束时记得换武器就行了。

我还要建议应该对主角纯加攻。因为个人认为战斗时的速度是取决于武器的AGL值的。如果战斗速度过快反而不好控制，这也是我一直推荐用猫手剑的原因。

再论，前面所提到的前5个Boss难超越11秒是情有可原的。即使有了运气（1）、技术（1）也不定会运用得完美，我勉强只是达到10秒88。在操练的几天中我还发现如果想最后成绩进入30秒内是不可能的，倒数三个Boss所用时间计为3秒、2秒、3秒，打完眼镜美眉时，我最快时间应该是22秒05吧，加起来则也是30秒05，而且这个成绩也是不可能达到的成绩，零头还没有计算在内嘛。但是令我最得意的记录并不是突破30秒,就算真的有运气好到可以进入30秒内的玩家,也不会有像我这样打出三个相同时间的玩家。

瓦里奥制造小游戏999 高分挑战

挑战者：周集成

小弟我第一次参与封神榜，想展示下自己的成绩，是《瓦里奥制造》中的一个猴子摘香蕉的小游戏。成绩为999。

这个成绩是我无意中打出的，因为我想把最后一个隐藏游戏打出来。

方法：这个游戏总体来说还是较别的游戏简单一点，只要按A键就可以，开始大家都会按很多次，可是多次实验后可以知道，不管树的宽度是多少，按两下就可以摘到香蕉的，关键是要准，因为慢一点小猴子就会滑下去，就要按三次了。最好在40以前熟悉这操作，大约到100以后，速度就不会再快了，后面基本是字出来就快按两下就可以摘到香蕉了。这个游戏不是非常难，但要求玩家要集中精神，还有就是要有意志力，毕竟要重复999次，到后期就是磨意志了，一分神就输了。理论是按2下就可以摘到，但其实有三下的时间给玩家失误用的。但要求快，准。



小弟不善言辞，各位见笑了，我只是爱好游戏，把自己的一点经历说出来和大家一起分享，见到很多瓦里奥高手打出了很多999，自己心里很羡慕，所以这次献下丑。

瓦里奥制造击碎按键999 高分挑战

挑战者：杨凯

各个按键在你面前，击碎它，这次带来的小游戏非常简单，有技巧的人可以节省耐力，有耐力就不用管技巧，此游戏除了L、R、Start和Select不用按，其它键一律通吃，想玩技巧的朋友也要有速度，看清楚了再按，不过到后期几乎没什么用，建议用耐力，画面一闪就开始狂按，直到按完为止，惊人的耐力就表现在此了，从0-999至少要1个小时，如果觉得累，可以按Start休息一会儿，再继续，不过这样要打到999的话至少要2、3个小时吧，第1难度是4个按键，第2难度是8个按键，第3难度是12个按键，要说此游戏的简单之处就在于你可以随心所欲地按，就算按错也没有关系，如果游戏中一下子出现很多相同的键，就先狂按一通，再猛按那个方向键或A键即可。



瓦里奥制造游戏乐趣多多，也希望大家多多挑战。

马里奥网球小游戏封神 高分挑战

挑战者：张育翔

在44期掌机迷封神榜中看见名浩的马里奥网球的记录，一看我们的纪录已经破了，所以也想来参加封神。希望有更多的朋友加入到我们的行列中，互相挑战，互相竞争，一起来挑战这个游戏。本文中挑战者是张育翔、黄翔、徐惟文，由于写名字的地方有限，在此特别注明。

翻 牌 成绩：34'76

SS感知是一个很伤脑神经的游戏，我们的纪录是34秒76，为了这个成绩，我们轮流上阵才玩到。

心得：最好在记忆力最好的时候来，这样会事半功倍，首先在开始时会让看牌，能记多少就记多少（最好记上三四对，若记不住，就S/L，选最好记的）。在第一副结束时在中心区域按下B就可见下一副，与第一副一样能记多少就记多少，运气好的话，或许还能再加快（努力刷新纪录中）。



爬杆　成绩：56'20

相扑　成绩：54'26

爬杆与相扑算是很伤机器的游戏了，我们的纪录是56秒20与54秒26，心得与44期封神榜中名浩所写的差不多。相扑的时间理论上还可以再快，但是加上机器人的攻击，这个时间已经接近极限了（除非它不攻击你）。爬杆的时间还可以再快，只不过考虑到机器与我们的手（玩完后手抽筋中）就没有再破下去。（注：由于朋友的粗心，相扑打完后，兴奋过度，忘了截图，后来怎么也破不了，所以只能截了张不是新纪录的图，实在对不起，不过，时间还是看得见的）





吃硬币　成绩：999

这个游戏已经是最高分了。

心得：这个比较简单，在600之前，玩家可



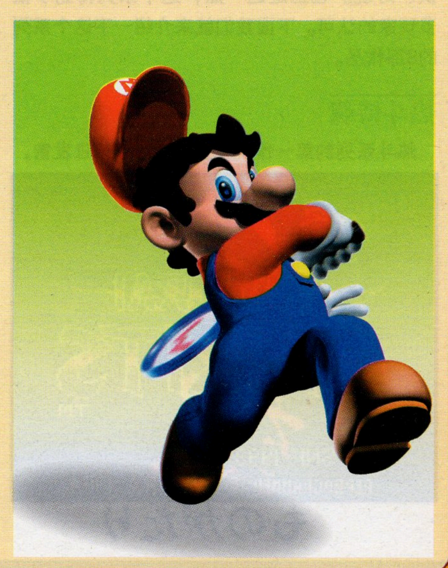
以放心地捡分（盯着蓝色的，有十分之多，黄、红色顺路捡了），到了600分，对自己操作有信心的玩家可以无视，对于普通玩家，我建议用这种方法：当火焰达到3×3时，躲完上一次火焰后，就躲在中间那根柱子上，在下一次火焰出现时，就有足够的时间去躲避。

反应　成绩：51'53



SS反应是很伤眼睛的，推荐不要在昏暗的环境下玩，这对眼睛的伤害是很大的。我们的纪录51秒53已经很不容易了（在相扑与爬杆的双重攻击下，我们的手一只只倒下了），但我个人认为这个纪录还不够完美，还有加快的空间，但是客观的条件使得我们没有再破下去。

心得：猜拳是靠左、下、右三键控制的，分别对应布、剪刀、石头，推荐用两只手来控制这三个键，多练练就可以熟悉了，接着就是看你的反应力与注意力，两者并用，加上熟练得操作，达到这个成绩应该不成问题。



著名游戏系列的成长故事！系统、画面、剧情的进化演变一一收录！

游戏名流

热斗之火 永远不灭

文/龙虎天翔
责编/翔武

热斗侍魂：1994.06.30 / 热斗饿狼传说2：1994.07.29 / 热斗世界英雄2JET：1995.2.24 / 热斗斗神传：1996.03.29 / 热斗格斗之王95：1996.04.26 / 热斗侍魂 斩红郎无双剑：1996.08.23 / 热斗格斗之王96：1997.08.08 / 热斗饿狼传说RBS：1998.03.27

有人说GB是一个神奇的掌机，确实，在GB上创下了不少经典作品，其中这个名为“热斗”的格斗游戏系列就是众多经典系列中的一员。

“热斗”系列是由TAKARA操刀制作的，在GB上一共有8作，这个系列在当时几乎成为每个掌上格斗迷必备的卡带，利用GB的对战线可以随时随地和朋友一起切磋。这个系列比起在街机上的各原作，无论是出招还是判定，都很不规范，当然这和GB的机能以及卡带的容量也是有一定关系的。但是，TAKARA却向玩家们证实了，不规范也是一种美。这个系列可以说是既然做不到街机上那么规范，那就要做的爽快、好玩。也正是这一点，这个系列得到了很多玩家的认可。下面我们就来介绍一下这个系列的8部作品。

热斗侍魂

热斗系列的第一作，于1994年6月30日发售，





根据初代《侍魂》和《真侍魂》改编而成的。这部作品中既有初代《侍魂》中的人物，又有《真侍魂》中的人物，算上隐藏人物的话，这部作品中可以使用15人，所有人物的造型都从街机的原始比例变成了Q版，玩家不但没反感这种人物造型，反而觉得这种Q版造型别有一番风格。在操作方面由于GB的键比较少，所以B设定为斩，A为踢，重斩是A+B，一些招式在GB中也略有简化。但是这些都不会影响到游戏性。

游戏中的场景也是《侍魂》和《真侍魂》中的，特别是背景中一些标志性的东西几乎都没有被去掉。不过由于机能限制，在场上扔各种道具的飞脚不能出现了，就连做裁判的黑子也不能和大家见面了，但是那些道具却依然健在，TAKARA的取主舍次还是很有一手的。

TAKARA的这部作品使不少想在GB上玩到侍魂的玩家实现了梦想，更让那些想在GB上和朋友联机对战侍魂的玩家实现了梦想。系列的第

ものがたり




一作就实现了联机对战，确实让不少玩家兴奋不已，也让不少玩家对TAKARA后面的作品寄托了希望。

为了让掌机玩家体会到更多乐趣，游戏中还设定了一些很有意思的秘技。不知热斗系列的老玩家们还能不能记起这些秘技。

★秘技

隐藏角色登场： 在片头DEMO画面霸王丸出现时按3下选择键，就可以使用隐藏人物黑子、天草和飞脚了。

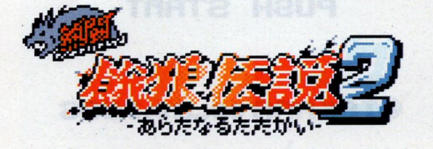
在NEOGEO家用机版《真侍魂》中作为隐藏人物的黑子在GB上也可以使用，和他在同一战线的飞脚也可以使用。另外，在初代《侍魂》中就登场的天草，在本作中也可以使用。

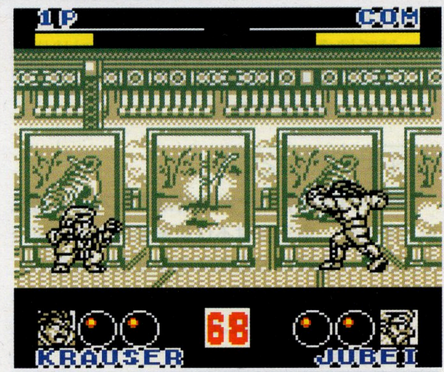
桔右京的空中滑铲： 在使用燕返后立即按A，桔右京就会在空中使用滑铲冲向地面。

桔右京使用燕返后会出现很大的漏洞，然而利用这一个BUG技可以抵消燕返的收招，十分实用。

热斗饿狼传说2

继《热斗侍魂》后，TAKARA借着《热斗侍魂》的热度再次出击，在《热斗侍魂》发售一个





月后发售了《热斗饿狼传说2》。《饿狼传说》系列也是SNK著名的格斗游戏系列，这部作品中的很多人物都登陆了我们所熟悉的《格斗之王》系列中。

《热斗饿狼传说2》是由在街机上的同名作品改编而成，由于《饿狼传说》出现的年代比较早，所以在国内一直都拉不到人气，玩的人很少。而《热斗饿狼传说2》这款作品也不如之前的《热斗侍魂》在国内的普及量大，但是这一作还是有他的特点的，特别是那个在使用招式时会显示角色的台词，看起来很有意思。游戏中最初可以使用8名人物，同样是为了考虑到丰富游戏性，在输入秘技后可以使用12名角色。另外，本作是热斗系列中第一个靠按键的时间长短来判断轻攻击和重攻击的，这也为后来的热斗系列按键方面奠定了基础。



前面说到了，因为这款游戏在国内玩的人不多，所以就连知道这款游戏的人也不是很多，但是这确实是一款不错的游戏，有条件的玩家可以回顾一下。

★秘技

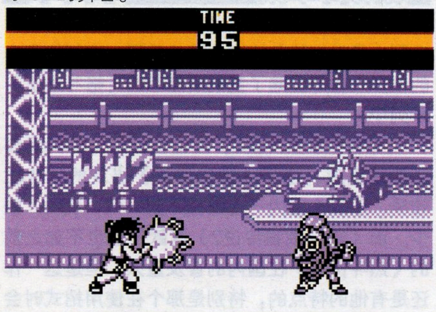
使用4个隐藏人物： 在TAKARA的LOGO出现时按三次选择键就可以使用比利、阿克赛尔、

劳伦斯和克劳萨。

试听模式：把光标停在故事模式或对战模式上，按住选择键不放后按开始键，就可以进入试听游戏音效和音乐的模式。

热斗世界英雄2JET

《世界英雄》这个街机游戏相信不少老街机玩家都玩过，由于当时不认识里面的人物，而给他们起了一些稀奇古怪而又有象征意义的名字，到现在仍然还能记得。1995年2月24日，TAKARA将《世界英雄2JET》这一经典作品搬上了GB的舞台。





游戏中一开始就能使用16个人物，在街机上能看到的人物基本上都有收录，本作中的游戏模式也比较丰富。和其他热斗系列一样，角色变为Q版后也没觉得有任何不自然的。角色的各个招式都是忠于原作的。即使在GB上也可以感受到素质很高的《世界英雄》。

★秘技

超值秘技：在TAKARA的标题画面时顺序输入右、左、A、B、下、A、B、上。可以使用隐藏人物塞乌斯，而且所有角色都可以使用超必杀技，还可以选择关卡。真可谓是个超值秘技啊。





隐藏人物塞乌斯的出招表

下面的数字为PC小键盘的按键，分别代表了8方向，人物方向默认面向右。

メガトンパンチ：236＋B

アトミックヒート：4蓄力6+B

ギガスマッシャー：21416+B

バスタ－スル－：近身21416+A

可以看所有角色的台词：在TAKARA的标题画面时顺序输入上、B、A、下、B、A、左、右。

游戏速度2倍：游戏标题画面顺序输入上、上、选择、A、下、下、选择、B，就可以使游戏速度变成通常的两倍。这个秘技只能在SGB上有效。

热斗斗神传



《斗神传》是由TAKARA开发的一个3D格斗游戏系列，曾在PS和SS上推出，在当时来讲素质很高。既然是TAKARA自己开发的游戏，那就没有理由不编入热斗系列中了。GB的《热斗斗神传》是斗神传系列中唯一一个2D格斗，但是游戏素质却很不错。故事承接在《斗神传2》之后。



鉴于机能问题，本作虽然不得不改为2D格斗，但是把对手打出界外这种设定依然健在，而且人物的出招方式、以及招式，都和家用机版一样。不过由于当时这款游戏在国内基本没什么名气，大多数人只知道有家用机版的《斗神传》。而知道GB上有这个游戏时，《斗神传》这个系列已经不流行了，不过现在重新拿起这款游戏，却别有一番回味。

★秘技

隐藏角色出现：在片头艾莉丝跳舞的画面时顺序输入上、下、A、B、右、左、A、B。

热斗模式出现：在TAKARA的标题画面时按三次选择键。

查看台词模式：在TAKARA的标题画面时顺序输入B、A、左、右、B、A、下、上、B、A。

热斗格斗之王95



热斗格斗之王95

在街机的《KOF95》发售后，TAKARA也开始行动起来，96年4月26日《热斗格斗之王95》在GB上推出。由于《KOF95》在国内热起来，本作也成了国内玩家接触热斗系列的一把钥匙，可以说在热斗系列所有作品中，《热斗格斗之王95》和《热斗格斗之王96》在国内的D卡销量是比较高的，这主要还是由于街机上这两款作品的人气很高。

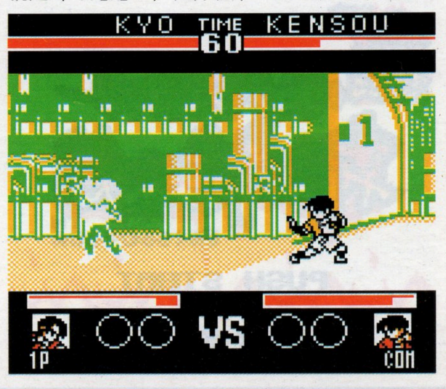
这一作继承了《KOF95》的系统，例如蓄气、闪身回避等。无论是从手感上还是连续技上都得到了非常不错的好评。特别是在出场的人物上，由于容量所限做不到在街机上登场的人物都能收录进来，但是一些人气较高的人物在本作中都有登场，不算隐藏人物的话，最初登场的人数达到了15人，算上隐藏人物就是18人，在当时掌机的格斗游戏中已经算是非常多的了。

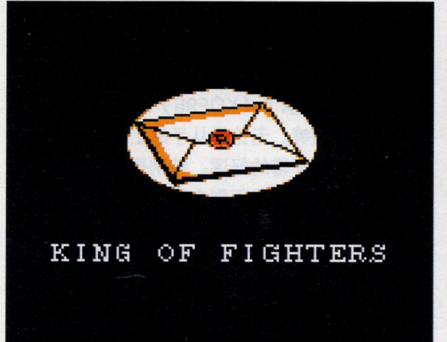


本作的连续击可以让你感到十分爽快，一些在街机版连不上的连招在GB版可以实现，特别是部分人物在气满后出招会发生一定变化，这也是街机版所感受不到的。不过本作的缺点在于气满后部分人物的攻击力高到BT，用一两套招就可以将对手秒杀，有失平衡性。不过对于掌机上能有这样的《KOF》，已经是没有怨言了。

★秘技

隐藏人物使用方法：在TAKARA标题画面快速按20次选择键，就可以使用隐藏人物柴舟、鲁卡尔和娜可露露。这三个隐藏人物中最受关注的就是娜可露露了，在侍魂中一向活跃的娜可露露





如今也跑到《KOF》中作为隐藏人物客串。

可以使用相同的人物组队：在TAKARA的标题画面时按住A+B+开始+选择，进入游戏后就可以使用相同的人物来组队。

气槽无限：在TAKARA的标题画面时按选择键25次，进入游戏后人物会拥有无限气槽。

热斗侍魂 斩红郎无双剑

这是继《热斗侍魂》后，《侍魂》在GB上的又一作品，本作是在街机版《斩红郎无双剑》之后推出的，本作的游戏容量达到了8M，堪称GB上最强《侍魂》。本作在系统方面可以说是照搬了街机版，每个人物有修罗和罗刹两种，剑质方面也和街机版一样分剑客、剑豪、剑圣三种。最初可以选择10名角色，使用秘技后可以使用斩红郎和柳生士兵卫，几乎是收录了所有主要角色。另外,在这一作中首次加入了语音，出现在每个角色胜利后，听起来很有感觉，在当时的游戏中这可是十分难得的。而且游戏中的音乐、音效也比前一作有了很大的提高。

这一作在GB的格斗游戏中可以算是顶尖水平，而且在国内也很有人气。还没玩过本作的玩家可以来试一试。保证不会让你失望的。





★秘技

使用隐藏人物：在TAKARA的标题画面时按三次选择键，进入游戏后就可以使用斩红郎和柳生十兵卫。

直接看结局：在TAKARA的标题画面时顺序输入A、上、B、左、A、下、B、右，选择角色后就可以直接看结局画面。

高速模式：在TAKARA的标题画面时顺序输入上、上、上、A、下、下、下、B，就可以进入高速模式。



热斗格斗之王96

《热斗KOF95》的成功为《热斗KOF96》奠定了良好的基础。在街机版《KOF96》发售后，《热斗KOF96》也随即发售。在系统方面完全照搬《KOF96》，也有新系统前紧急回避和后紧急回避。最初可使用人物的数量和《热斗KOF95》中是一样的，都是15名，使用秘技后不仅可以使用BOSS高尼茨，还可以使用带着天狗面具的坂崎琢磨，而且还可以使用3名里版人物，也就是有20名角色可以使用，可以说是热斗系列中参战人数最多的作品了。本作和《热斗KOF95》一样



，在气槽蓄满后有些角色的招式会发生变化，特别是使用秘技后某些角色还会增加新的超杀，部分角色的超杀也有所强化，里版人物还有各自的原创必杀技，提高了游戏本身的乐趣。

这个游戏在国内的掌机格斗游戏中可以说是最流行的，记得当时有不少掌机玩家手中都有一盘，也经常能看到很多玩家在一起对战，一方面要归功于《KOF》在街机上的普及，另一方面还是TAKARA高超的制作水平。可以说在这款游戏中不仅能玩到《KOF96》，还能玩到《KOF97》，还有一些街机上玩不到的东西。

★秘技

使用隐藏人物：在TAKARA的标题画面下按20次选择键，就可以使用天狗和高尼茨。

里版人物使用方法：输入上面的秘技后，在八神、LEONA、千鹤的头像上按开始键，就可以使用这3名角色的里版。



使用相同人物组队：在TAKARA的标题画面上按住A+B后再按选择，就可以使用相同的人物组队。

声音试听模式和简易必杀：在TAKARA的标题画面按住左+A+B后，在按30次选择键。然后会出现声音试听模式，而且在战斗中按选择+A键可以直接使用必杀技，按选择+B键可以使用超必杀技。

慢放：在战斗中暂停后，按住选择键可以慢放动作。

热斗饿狼传说RBS

热斗系列的最后一作，根据街机版的《饿狼RBS》改编。随着街机版的火热，这款作品也借着街机版的光有了很大的名气。游戏中的角色几乎是大部分收录，在使用秘技后还可以使



用吉斯，以及来做客串角色的八神庵。系统方面也是完全按照街机版制作的，既有双线系统又有RBS中的墙壁破坏系统。本作在画面和音乐方面也非常不错，充分展现了TAKARA后期热斗系列的制作水平。

★秘技

EDIT模式出现：进入option选项，把光标停在SOUND TEST上，按住左键后再按A进入，会出现SOFT DIP。把第一位变成1。然后在比利的头像上按开始键就可以选用八神，在克劳萨的头像上按选择键就可以使用吉斯。把从右数第4位变成1后比杀槽会慢慢增长，右数第3位变成以后可以用选择键+A或B简易发动超杀。以上这3个秘技可以混用。

后记

由于在98年底NGP的出现，像《KOF97》《KOF98》《月华剑士》等之后的几部SNK格斗游戏作品都由SNK在NGP、NGPC上自行开发。热斗系列的辉煌历史也就此终结，不过由于NGP、NGPC在国内的普及程度不高，这些经典在当时也没能体验到。热斗系列给我们带来的快乐，仍然值得我们耐心回味。



雪人：就算是被你翻出了古董级的歌词，但我也清楚地记得原句应该是"风风火火闹九州"吧？

绫小路：可是你不觉得目前日本最繁荣的还是在本州么？

雪人：那跟我们本期的话题有什么关系？

绫小路：从地理位置和气候状况来推断的话，有着明显四季变化的木叶村显然是地处在受北温带气候和对马暖流影响的本州，而剧场版里出现的雪之国才应该位于北海道。

雪人：-_-# 又没有人让你在这里上地理教学课！

如果说到在国内人气百分百NO.1的热血动画，那么其结果一定是——"呀呀！朽木白哉大人真的好帅啊！""喂，我不是说了这次的主题是《火影忍者》了么？！""啊啊！宇智波鼬大人也好有型呀！""拜托你不要这么没原则好不好？""好想看白哉与鼬无限华丽地BL加耽美下去！！！""……"

不要管上面那些没有半点原则的对话了，即使可以假装无视依靠美型和魄力战斗取得满堂彩的《BLEACH》，也绝对没有人敢义正词严地拍着胸脯说："《火影忍者》是虾米？可以吃的么？"因为其下场，一定很可观。

TV版的《火影忍者》似乎在剧情进行到中忍考试时，就过早地迎来了高潮——之所以说"过早地迎来"，是因为当三忍对决结束之后，TV版的剧情就沦陷在无休无止的"原创"漩涡里——"岸本齐史大人啊，求你上厕所的时候不要再磨蹭了吧！""岸本上厕所跟动画太多原创剧情有什么直接联系么？""因为据说他很喜欢在上厕所的时候看漫画，结果一看就忘了时间……""不要在午餐时间说这种让人倒胃口的小道消息好么？"

虽然飞天遁地加大范围杀伤地图兵器版的忍术，已经远远脱离了"忍者"原有的定位，不过现在年轻人只要一打照面就会用各种匪夷所思的接话方式硬生生把话题转到《火影忍者》上来——"听说昨天邻居老王家的母猫生了一只小猫，所以你觉得到底是大蛇丸还是四代火影的嫌疑比较大？""母猫生小猫跟他们二位中的谁都没有半点关系吧！！！""那你如何看待此次胶东半岛连降大雪与纲手有隆胸可能之间的联系呢？""……都说了别再这么生硬地转移

话题了吧？！”

从传说中的三忍陆续登场开始，这《火影忍者》的观众期待度就空前地高涨。毕竟传说人人都想第一时间目睹，而“传奇”令陈天桥一夜之间暴富也不是毫无理由的（雪人：–_–# 没人让你扯网游！）。首先登场的大蛇丸就凭借“又黏又滑又柔软”的外表特征（雪人：这算哪门子形容方式啊？！），成功地博取了一票品位和趣味都相当特殊的男女观众的喜爱。那种阴险的神情和恐怖的行径，都肆无忌惮地宣扬着“恐怖主义其实在忍者世界”一样存在的道理，所以基本上虽没有派发飞机，但利用四忍开放结界摧毁木叶村文物古迹的房顶的事实，也相当符合某些极端主义者的美学观念。话说回来，在阴柔个性大显其道的今天，不仅是大蛇丸，就连北宫爵无欢这样的角色也都有着固定的FANS群（没看过《无极》的快去补课），不得不感叹现在的演义圈发展潮流已经不再局限于“奶油小生”或“个性小生”这种落后了一个世纪的偶像定义上了。此外，大蛇丸还可以说是动画中最懂得时髦装扮的典范：羊胎素驻颜术怎比得上直接把身体给换了来得青春活力；王菲式的晒伤妆看起来也是有板有型；宽松为主的服饰在行动起来有着斗篷式的便捷——就差手中捏着根魔杖阴森森地大叫一声“阿瓦达索命”了……

至于大蛇丸身边的眼镜男，集多种引发同人女邪念于一身的卖点要素：性格阴邪，笑容冷峻，身手利落，长相俊俏，使用一把手术刀做武器——好像动画里用手术刀做武器的不是性格有残缺（赤尸藏人），就是外表有缺陷（那个长得很像黑白郎君的怪医秦博士）——还可疑地戴着一副假仙用的眼镜（这年头戴眼镜也犯法了？）。虽然无数迹象都表明了这小子是有着反叛之心的，可他自始至终以天字一号房忠仆的身份守护在大蛇丸身边（画外音：“那么天字二号房就在对面喽？”“客倌，谁告诉你天字二号房一定是要在天字一号房的隔壁的？！”）。问题在于大蛇丸又不是天山童佬，那咒印的效果充其量也就相当于一个“热血”+“必中”，没有生死符的控制，眼镜君（可怜的外号）何必为了大蛇丸这么拼命呢？！心存疑惑的观众直到三忍对决展开时才一窥奥秘：眼镜君将小蛇蛇（这外号听起来其实……相当的讨厌……）抱在怀里的片段，成了《火影忍者——那一段属于男人的浪漫永恒传说前篇》（什么时候出现的这东西？）的最佳桥段。

自来也的出现，彻底推翻了“仙人应该是慈祥和蔼并且仙风道骨”的既有定论——其实早在若干年前，这定论就已经被某个叫至尊宝的小子给推翻了：一句“亲爱的葡萄”就让道家里供奉菩提祖师的子民羞愤到死。自称“妙木山白发童子蛤蟆仙人”（这称号让我想到了“白蛇盗灵芝救许仙”的千古传说……），一登场就以“他老婆跟人跑了，结果他哭出了两行血”的脸部造型着实让观众失望了一下（雪人：–_–b 只有你会这么联想吧？！）。随后展现的不良嗜好，更是连同某个会释放冲击波的龟姓老头一起将“仙人”二字给彻底玷污了。假借取材为名而肆无忌惮地进出各种女子会所——“对不起先生，这里是女士专属的温泉美容中心。”“我是《亲热天堂》的作者。”“哦，请进，随便参观。”——呀呀呀！这种待遇简直是绫小路死也想争取到的呀！（雪人：其实我也想……）不过人家平时做事马虎归马虎，《亲热天堂》不仅畅销，还被改编为真人电影，这自来也在文学界的地位大概也就相当于海岩或者村上春树——由于他一直认为自己走得是偶像派路线，那其实我们也可以把他看成是忍者世界的韩寒或者郭敬明（雪人：–_–# 同样是文字工作者，你这死狸猫就给我认命地赶稿到死吧！）。然而身为三忍之一的自来也，其实力自然无庸置疑。让自己全身毛发变成针起到攻击与防御双重效果的忍术看起来很像是“呀，一只白色的刺猬”，或者“哦，一颗白色的海胆”，教给鸣人的“螺旋丸”也有着不小的杀伤力，唯一遭到观众猜忌的就是他在面对大蛇丸的万蛇面前，召唤出来的通灵兽居然还是蛤



蟆——“这不是找死的么……”

接下来出现的话题也长期困扰着广大的火影迷们：斗法中，自来也略逊大蛇丸一筹；大蛇丸一直敬畏于宇智波鼬；宇智波鼬在看到自来也的时候又仓皇逃走——类似于“老鼠吃老虎，大象吃老虎，老鼠又吃大象”斗兽棋式的循环公式，让诸多被动画中出现的疑点充斥了头脑的观众迷惑不解（画外音：“老鼠、老虎，傻傻分不清楚；老张、老王，傻傻分不清楚；老公、老婆，傻傻分不清楚……”）。



纲手作为三忍中登场最晚的一个，在继承了五代火影的位置之后，一度成了三忍中光彩最夺目的一个。年纪虽不详，却是个有着年轻少女外表的欧巴桑（有着欧巴桑外表的年轻少女，大概只会出现在宫崎骏的动画里）。爱好是赌博，天生的怪力又让别人不免会产生“她的钱不会是刚打家劫舍完吧”的遐想。可惜赌运奇烂无比，喝起酒来又很容易显现出欧巴桑的本性，对正太天生有着无法抵抗的母爱本性——瞧瞧吧，随手送给鸣人的那条项链就值三座山的价格，这女人的家世与轻松就用黄金打造出拂晓高达的阿斯哈一家，堪称为05年最值得司法部门调查的家族（说起来，秘密制造出无限正义和强袭自由并包养了一支军队的拉克丝，也十分值得怀疑呢……）。纲手的攻击性忍术在实力方面略逊于大蛇丸和自来也，但她的医术在忍者界可说是天下无双，“打不赢只要不死就行了”的RPG式观念涌上心头，这纲手的综合实力就要连上好几个台阶——君不见目前各网游中，会加攻加防兼补血的辅助型职业都是组队的抢手货，由此便证明了斧头帮之所以落漠，是因为他们完全不清楚群殴时身边带一个护士是十分必要且重要的！（雪人：没让你扯《功夫》吧？）

三忍会战的情节，在中忍考试结束后，成了延续剧情高潮的重要戏码。然而随着大蛇丸的败走，木叶村的战乱在平定之后，动画的剧情便开始出现了拖沓的迹象。随后又一个被关注的章节，来自于佐助的叛逃。

因为受到了鼬的刺激（“瞧你那小样，想打赢我还早个万儿八千年呢！”“我灭了你丫的！”——那兄弟的大致对话差不多如此……），佐助渐渐产生了极欲在短时间内获得强大力量的强烈意愿——可惜找错了人，那大蛇丸自己都在那边哀叹着没信心战胜宇智波鼬呢。为了获得力量为家族报仇血恨，佐助在四大金刚——之所以不叫他们为“四大天王”，是因为要对得起《如果，爱》那张60元的门票（雪人：-_-# 年底的重头电影你差不多都看全了吧？）——的唆使下，沉睡在一个木桶里欢快地向着小蛇蛇所在的方向一路奔去。这一设定直接暴露出了在动画界“女尊男卑”的现状：人家雅典娜沉睡的地方不是黄金棺，就是海底神柱，再不济也得是黄金圣斗士大人们的怀里，极尽华丽尊贵之能事；反观男生就凄惨得多，从被一支箭插在树上睡了五十年的犬夜叉，到被随便丢在某个角落就被迫与人类附身的奥特曼，再到一直辗转于冰山和地底间休眠的哥斯拉（雪人：-_-# 哥斯拉明明就是母的！在《最终战役》里不是说明了么！），现在轮到人气鼎盛的佐助大人也得睡在一点也不美型的某壮男的背篓里，那滋味一定不好受！——话说回来，就连那岳美艳公主所沉睡的巨蛋，其实也是一架极拉风的宇宙飞行器呢！（雪人：T_T 你小子故意的！在出完本期杂志前，我忙得根本没时间去看《情癫大圣》啊！）

在接连牺牲了无数战友之后，悲剧气氛在鸣人与佐助对决的时刻达到了最高点（虽然事后证明，在现代医学与传统忍术的结合下，之前的“阵亡”纯粹是为了骗取观众的眼泪……）。鸣人与佐助的一战，不仅是漫画中相当精彩的章节，在动画里也同等的精彩壮观：连续三话的火拼，不仅让华丽的打斗破了TV版播放以来的记录，也让人物的走型程度破了记录。这里需要说明的是，一般像《火影忍者》这样的长篇动画，除了有一个总监督负责把握系列的总体质量之外，每一话或者每隔几话都会让其他人

来担任副监督，也就是所谓的“演出”。执导鸣人与佐助决斗那一话的“演出”，本身并不特别在意作画质量，但尤其关注动作的描绘，因此使得鸣人与佐助决斗时场面绝对精彩火爆，人物却时常走形。另外提供一个信息给火影的粉丝：在日本OTAKU眼中，TV版《火影忍者》有三话让他们备加推崇，这三话分别是：中忍考试时在森林里的佐助力拼大蛇丸、大蛇丸与三代火影忍术大决斗，以及着重气势和场景的鸣人与佐助死斗。

决斗中的鸣人与佐助，有着“超级塞亚人对超超级塞亚人”般的较劲模式。九尾化的鸣人与咒印等级三的佐助（根本就是晒了太多阳光晒到发黑的塞亚人），在一场惊天动地的乱战之后，彻底将中忍考试以来接连不断的高潮封杀在佐助销声匿迹的那一刻——顺便还破坏了文化古迹和花花草草，这岸本齐史还真是没有环保意识。

随后的动画版剧情，因为漫画版曾中途停载过一段时间的缘故，而长时间处于“原创剧情”“还是原创剧情”“又是原创剧情”的阶段。茶之国的任务，命之咖喱的事件，以及神秘刀客与五寸钉，都是在变相地将鸣人发配到各种排列组合里，让各声优轮流出来亮亮相而已。随着岸本恢复漫画连载，“晓”的面目逐渐浮现出来，这TV动画版的进程还漫长且拖沓得很。

大热的作品，从来就不会缺少游戏及周边商品的支持——商家充实了口袋，粉丝满足了心愿，怎么看都是“两厢其美”的事情。

GBA上陆续发售的三款作品《木叶战记》、《最强忍者大集结》和《火影忍者RPG》在推出后都取得了不错的销量，由于游戏制作的品质也十分优秀，不仅满足了商家依仗动漫人气捞钱的愿望，也在玩家间获得了相当好的口碑。于是三款分别隶属于SRPG、ACT和RPG类型的作品自然要“顺应民意”，继续推出续篇，结果竟形成了三个独立的系列，并且在剧情上都十分忠实于原作，更极大程度地强调了与玩家的互动性，自然人气始终高涨。

GBA上的《火影忍者RPG》第一作《传承炎的意志》将故事从开篇一直叙述到了中忍考试时大蛇丸的逆袭，而第二作《千鸟VS螺旋丸》更是将之后相继展开的剧情高潮完全以RPG的形式重现，游戏平台则一跃到了NDS上，充分利用NDS的机能展现了新的创意和魅力。本作加入了一个名为“忍 FORMATION BATTLE”的游戏系统，在这个系统之中，组合里各个队员的企位都可以自己移动配置，使之形成不同的阵式；而不同的阵式其攻击以及防守效果都会不同，令游戏的战略要素大大增加。此外，本作的游戏在合体忍术方面作出强化，只要某两名角色在阵，就有机会于战斗中使用特定的合体忍术。这类合体忍术的威力非常强大，各有不同的效果。当然，本作最有卖点的地方，依然是副标题所点明的那一场壮观决斗：鸣人与佐助这对永远的朋友也是永远的对手（怨侣？），用各自的绝招对拼的惨烈场面！至于《最强忍者大集结》，由于操作简单且动作流畅爽快，一直受到了很多粉丝的关注。GBA上一共推出了两作，而任天堂的新掌机NDS自然也不能缺少这样的人气作品来增强软件阵容，于是《最强忍者大集结3》顺理成章地在NDS上正式登陆。第三作依然是由“勤劳”的TOMY负责制作发行，在保留了前两作的2D横版卷轴风格的同时，这次活用了上下屏的分工，赋予游戏以新的感受：上方萤幕显示游戏画面，下方画面则有‘子丑寅卯辰巳午未申酉戌亥’十二地支，想要发动忍术就得要在下屏输入相应的地支，十分有原作施展忍术时结印的感觉。另外，人物在打击的时候加入大量的拟声词，看起来很像是在翻阅有声漫画，临场感也得到了大幅加强。可惜的是，从第二作开始，游戏中BOSS的数量都大为减少，难免会让人觉得不够过瘾。

作为近年来人气聚集最迅速的少年向热血作品，《火影忍者》在国内的普及程度在短短时间内就撼动了之前《ONE PIECE》打下的江山。

不过只要是人气作品，就会因为无穷的商业价值而一直绽放着长久的生命力。人家柯南常青了整整十年，四百多集的TV版加十部剧场版的金字招牌闪得任何漫画家和厂商都心动。所以《火影忍者》的漫画版轻易地就成了长篇连载，并成了集英社三大招牌之一，地位可谓举足轻重。

眼瞅着动画轻松无比地朝着两百集大关奔去，原创剧情再烂也依然魅力十足地吸引着观众每周准时打开电视机。就算误导了观众理解“忍者”的概念也好，只要是能让我们由衷地乐在其中的作品，我们就没有理由拒绝它带来的新奇冒险。



风风火火闹本州——日本的这片土地，还真是自古以来命运多舛啊！



口袋周边 寒冬里的暖意

寒冷的冬季终于来临了，每天早上最痛苦的事情莫过于从暖和的被窝里爬出来——幸好口袋妖怪们无处不在，就让它们陪伴我们这些fans度过严寒的季节吧！

首先来看看最令人“留恋”的被单，拥抱着PM入睡，是不是梦中也会和它们一起战斗，一起高喊口号“皮卡丘，就决定是你了！”想要把自己的房间装点成“口袋之家”的朋友，床上用品是最重要的选择，因为它体积大，最能够衬托出口袋妖怪的浓厚氛围。口袋妖怪床上用品的种类非常多，这里只能举例说明，如这款皮卡丘纯棉三件套，包括了被套、床单、枕套三件，适合1米或1.2米单人床，粉红色的布料让人倍感温暖，皮卡丘、雷丘和小火龙等精灵的图案均匀、协调地分布在枕头和棉被上，非常适合女孩子使用。



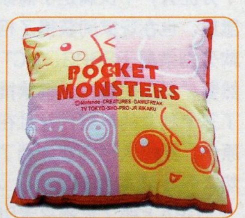
下面这款名为“快乐皮卡丘”的斜纹全棉印花三件套则适合于男孩子，皮卡丘和水跃鱼（看颜色似乎还是闪光型的）在一起玩足球，旁边还有皮皮等精灵在助威，全套被单富有动感，仿佛身临其境，生活在PM的世界里。

可能有些朋友不喜欢成套的床上用品，而宁



愿自己选择搭配，这也不难，无论是被单还是枕头，都有专门的物品出售，如这款包含了皮卡丘、电极兔、古拉顿、海皇牙、天空龙、迪奥西斯等诸多“重头人物”的被单，就非常的气派。当然，由于是官方授权销售的产品，价格也会比一般的被单贵许多。







除了上述的“三件套”，大家还可以选择抱枕来作为装饰，抱着口袋妖怪睡觉，也是一件惬意的事情啊！先看看这种用环保填充粒子制作的皮卡丘抱枕，它做工细致，色彩鲜艳，

《掌机迷》杂志现在越办越好了，愿所有玩家在游戏中忘记生活中的烦恼。（王晟）
男，23岁，江苏省南京市雨花台区能仁里一村14幢102，210012

款式趣致可爱，布料光滑柔软，手感舒适，摸上去感觉非常清凉。其面料由85%尼龙和15%氨纶组成，耐挤压，不变形，内部填充物为0.3–0.5mm的新型环保泡沫粒子（这种粒子具有安全、环保的特性，现在许多口袋妖怪的毛绒玩具都是采用它来填充），具有良好的流动性，并且不吸收水份，可直接放入水中清洗，非常适合于未成年人使用。

如果嫌上述抱枕太大不够方便的话，也可以选择印有各种精灵图案的蝴蝶结形全棉抱枕，它就比较轻便，只不过看上去不如皮卡丘形状的抱枕可爱罢了。





被窝固然暖和，但总不能整天呆在床上，还是赶快起床准备上学吧！下床后首先当然要穿好衣服，寒冷的冬天容易着凉，应该换上保暖的衣服才好，这款日本MINI ANIMAL制造的精致保暖刷毛连身服似乎就是专门为口袋迷过冬准备的，穿上它后能摇身一变，成为一只可爱的皮卡丘，非常适合5岁以下的baby穿着。如果年龄大些，那就有点不适合了，因为即便你再大胆和新潮，穿在家里还可以，如果到街上定能吸引诸多的眼球，“众目睽睽”之下也会感到不自在吧！

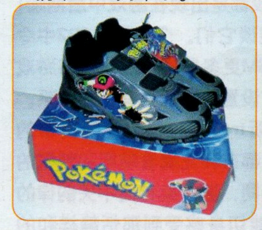
不过也不必遗憾，口袋妖怪保暖的衣服还是很多的，包括印有或者刺绣着精灵图案的各种风衣、夹克、毛衣，这些衣服大多以皮卡丘为主题，也有宝石版的三主角，或者是烈空等神兽的，让人眼花缭乱！





有了衣服自然还不够，鞋子也是必备品，在家里可以穿上这种小船似的皮卡丘的棉鞋，鞋头是皮卡丘的脑袋，后面还有条电气系的尾巴，穿上后整个脚丫都会被包裹起来，非常暖和。足底下有着厚厚的鞋垫，即使踩在冰冷的地面上也不会感到寒冷。这款棉鞋外形非常漂亮，就算在夏季没有穿着的时候，也可以作为装饰品摆放在柜子上。

棉鞋的缺点就是会透水，户外活动就没办法使用了，不过可以换上长筒皮靴或者球鞋，例如常见的小智为图案的篮球鞋。当然，袜子也是必须的，以口袋妖怪为图案的袜子的种类更多，这里就不一一列举了。





穿好鞋子后记得还要戴上手套，这款皮卡丘招手样式的手套一定非常适合你。大拇指被做成皮卡丘的手，另外四个手指的位置缝上了皮卡丘的脸蛋，设计颇有创意，戴在手上后可以向朋友

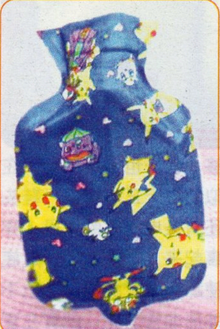


《掌机迷》把我们全中国的掌机迷连系到一起，然后产生“掌机共鸣”，这股超强的力量将成为《掌机迷》的力量来源，《掌机迷》开始努力吧！新年快乐！（孟令驰 男，15岁，辽宁省沈阳市皇姑区601所147号一单元四楼左，110035）

们展示，拇指一动一动地就仿佛是皮卡丘在向大家招手。

如果室外的风比较大，建议再戴上皮卡丘绒毛帽子，围好围巾，这样全身上下浑然一体，全部是口袋妖怪的装扮，再寒冷的冬天也无所畏惧了！当然，如果要更酷一点，可以戴上海皇牙形状的帽子，保证你走到哪里都会成为“焦点”的。

最后再向大家推荐两个御寒的装备。一是皮卡丘卡通暖手袋，冬天的时候手经常是僵硬僵硬的，写起字来都感到不灵活。有了这种暖手袋就可以解决问题，不过注意别长时间使用或者是忽冷忽热的，以免长了冻疮就不好受了。



另外一种是皮卡丘负离子加湿器。大家都知道冬季室内比较干燥，干燥的环境会导致水分过度流失，皮肤容易皱裂，这种加湿器可以让室内的空气保持湿润，还能够释放大量的负离子与空气中漂浮的烟雾、粉尘结合，利用静电式处理令其沉淀，还能杀死空气中悬浮的有害细菌,防止疾病的传播呢。

文/皮卡秋



音乐欣赏

上次我们说到了宝石版音乐的CD1，这次我们接着谈CD2。这两张CD的音乐顺序基本是按照游戏流程先后顺序安排的，所以CD2中的BGM一般都是出现在游戏中后期啦！让我们一起来谈谈它们。个人觉得CD2中令人过耳不忘的BGM更多些，当然，这与游戏中后期场景情节设置的成功也有不小联系。

首先来听听track07,也就是阿田市的BGM。这个海边都市和充满着喧闹和朝气的卡伊那市完全不同，通过柔和而不失韵律的BGM.我们仿佛能切身感受到那恬静祥和的气氛。音乐中的伴奏也恰到好处，仿佛是不断拍击海岸的波涛，一波未平而一波又起。正由于海浪的拍击声，更反衬了这个都市的安详。

接下来是track14，这个也是大家再熟悉不过的旋律，是百货商店的BGM。相信每一位口袋玩家都不少来这里光顾，而这轻快悦耳的旋律，不仅能给人带来购物的好心情，而且保管下次还来惠顾（就这一家店，不去这里去哪……）。本曲都是用打击乐器所演奏（转到游戏中自然就是电子合成了……），虽然音质很简陋但是效果却依然出色，相信您一旦听过后就会爱上它的。

然后来听听track18，这是日落山的BGM，和111号道路的沙漠一样，同样存在着一种神秘的气氛。如果说111号道路的沙漠给人的感觉是未知和危险，那么日落山就是阴森和肃杀。本曲在前半部分很好地营造出了这种感觉，但后半部分的旋律开始变得更加明快,很显然,再死寂的地方也少不了口袋妖怪训练师的足迹,而征服这座日落山也是我们玩家冒险的目标之一,伴随着这凄凉而又催人奋发的旋律,我们继续在游戏中探索吧！

征服了日落山，玩家的冒险旅程也进入了高潮，迎来的自然就是和邪恶势力的决战了。那么我们就来欣赏下track22，这是和熔岩团/海洋团老大战斗的BGM。音乐一开始那沉重的锣声，就好像一种无形的压迫感，让人不禁紧握拳头，迎接这次非同小可的挑战（可惜这种意境都让游戏的低难度给破坏了）。音乐中部旋律紧张，几乎让人窒息，而伴奏也相当急促，从另一个方面在演绎这场龙争虎斗。说到这里，大家其实可以多留意下游戏中BOSS战的BGM，一般也都是这种风格。本曲在这方面其实很不错，只因为过低的难度坏了大家的胃口。

文/koflover

口袋战术 腹鼓战术漫谈(上)

腹鼓这个技巧从金银中就有至关重要的地位，大家对它应该是再熟悉不过了，如果哪位读者朋友还不太清楚，那我在这里重新说明一下：使用腹鼓后能够使PM的物攻飙升到极限（注意不是上升6级，因为就算该PM一直被降物攻，那仍然能升到+6级的极限的），但代价则是损失最大HP的一半，若当前HP不足则使用失败。从效果中我们就能清楚地看到腹鼓的可怕威力，无论什么样的PM，物攻飙升到+6级后都是很难阻挡的，但另一方面，能力疯狂飙升的代价是损失HP，可以说是一把双刃剑。如何使用这把威力巨大的双刃剑，是这篇文章中要谈到的问题。

我们先来分析一下腹鼓的特点：由于腹鼓后会使HP大大下降，所以PM的生存成了很严重的问题，即使它有超强的攻击力，但若不能安全生存在场也是毫无意义的。另外，腹鼓后攻击力虽然强横，但面对一些物防超强的盾牌来说效果仍然是有限，即使冒着生命危险腹鼓成功，也很有可能倒在它们脚下。有鉴于此，我们如果要想成功的使用腹鼓战术，那么首先要解决这两个问题。

第一个问题虽然看似关系重大（对于不少人来说，思考怎么样腹鼓后不死是一大困扰吧），但是解决方案有很多，大家可以根据自身构成的队伍条件以及场上的局势来作出选择判断。首先可以增强腹鼓PM自身的防御力，这样可以大大减少腹鼓前后所受到的攻击伤害。比如我们可以使用造墙壁的技巧——反射盾和光壁，然后再抓住这有限的5回合有效时间内把指定PM换上场进行腹鼓；要么就是使用水精灵使用融化来强化物防，然后常常就接力给卡比来完成腹鼓。当然，接力强化特防的超级健忘也不是不可以，只是没有前者那么常见。

然后就是想办法封锁对方的行动，这样就能降低腹鼓前后所受到的攻击可能，和上一个办法相比，这个更为主动，建议大家多从这方面着手考虑。封锁行动的手段有很多，诸如使用高命中的催眠粉或者是蘑菇袋鼠的蘑菇孢子进行催眠，或者使用电磁波、混乱光一类的技巧干扰对方正常行动，要么是利用鼓掌来使得对方不能正常使用需要的技能。果然翁+喷火龙就是一个鲜明的例子，通过果然翁的特性捕获对手再进行鼓掌，当对方中了鼓掌无法正常使用需要的技能时，再把喷火龙换上来发动腹鼓。这个组合比较无耻，现在大家已经自觉不用果然翁了。除了这些，还有一些高级手段，如使用灭亡歌但故意不成功捕获对手，只是利用灭亡歌的效果迫使对方逃走，为腹鼓的使用争取宝贵的时间；或者是使用三磁怪困住钢系的合金十字、核果兽、合金蛇之流，当它们感到有生命危险而使用地震反击时，我们再把不怕地震的喷火龙换上场，它们就会面临进退两难的境地了……除了这些明显的手段，我们还可以靠意识和先读来争取宝贵的腹鼓时间，但因为变数太大，这里点到为止，希望读者朋友们有机会还是在实战中摸索体验。

第二个问题并不算难解决，因为一旦腹鼓，能完全抵抗住它们攻击的PM并不多。就拿最常见的盔甲鸟来说，挡了腹鼓卡比兽一发报恩后也要损失一半以上的HP，即使它能2倍抵抗报恩。换成防御能力更强的合金十字或者是岩神柱，如果腹鼓PM带有地震，那么也能很轻松地解决它们。我说这点的目的就是为了表明，无论任何盾牌，要想成功抵抗腹鼓都需要付出一定代价，那么我们如果要成功的腹鼓，事先通过一些手段来削减这些盾牌的HP或者直接杀掉它们，是非常必要的。不然的话以腹鼓PM的生命换来对方盾牌的重创，不是一件合算的事情。给盾牌施加压力的办法有很多，除了通常的强攻外，还可以利用一些辅助技巧干扰，如催眠之类。当然，使用三磁怪捕杀常见的盾牌盔甲鸟、核果兽也是很直接的办法。

这次我们先谈到这里，下次我们会来分析一下常用的腹鼓PM，比较它们各方面的优缺点，下次见！

文/koflover





本月逆转方面比较出乎意料的是CAPCOM官方闪电公布了在其授权下由Sourcenext推出逆转系列PC版的情况，另外《复苏的逆转》原声OST的完整版CD也正式开始发卖，总曲目达34首，而这次的人物辞典我们将介绍复苏的逆转中另两位的角色。

文/逆转ACE站
责编/暗凌



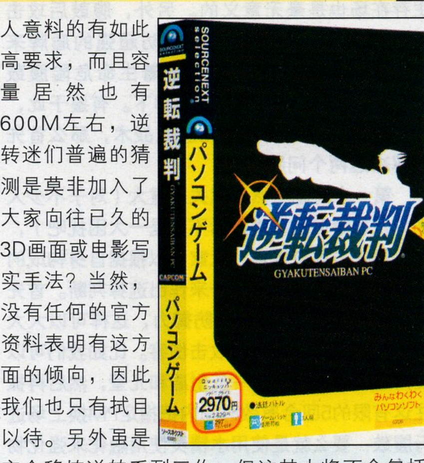
情报第一线

1、逆转裁判移植PC平台

这绝对是一个让人感到意外和瞠目结舌的消息，一般高端平台向低端平台移植游戏倒是司空见惯的事情，然而将低端平台的游戏移植到高端，甚至还是由掌机跨越到PC领域，这应该是不多见的，然而CAPCOM却在近日宣布了在其授权下由Sourcenext公司进行移植开发的PC版逆转裁判系列的消息。

这次的逆转裁判PC版将首先于2005年12月23日由Sourcenext发售《逆转裁判1》的移植版本，售价为2970日元，并还将于2006年春陆续发售逆转2和逆转3。由于逆转系列这样的文字AVG游戏在开发难度和开发成本上都很低，有很高的通用性，所以以往在民间就有不少的逆转迷们自行开发过PC平台上逆转同人游戏，如知名度较高的《逆转姐妹》。也许是看到了这方面的潜力，而PC游戏恰恰也是CAPCOM官方在逆转系列上唯一没有涉足到的领域，因此在手机和Flash等领域大获成功后CAPCOM也将自己低成本的大制作之作在无声无息中授权Sourcenext进行了移植。

不过目前两家公司都仍未正式公布PC版逆转的画面，尽管剧情和流程都将完全再现GBA版的内容，但是官方所公布的PC系统的高配置要求却让很多人百思不得其解，就算是一款纯PC平台上的文字AVG游戏也很少需要有如此高端的配置，而一个对系统要求本来就很低只需要一个模拟器就可以在低配置PC上运行流畅的逆转却出人意料的有如此高要求，而且容量居然也有600M左右，逆转迷们普遍的猜测是莫非加入了大家向往已久的3D画面或电影写实手法？当然，没有任何的官方资料表明有这方面的倾向，因此我们也只有拭目以待。另外虽是完全移植逆转系列三作，但这其中将不会包括DS上的逆转1第五话“复苏的逆转”中的内容，毕竟触控和声控理论上虽然可以在PC上实现，但终究还是一件相对麻烦的事情吧。



逆转裁判PC版系统配置要求：CPU：PentiumIII 1.0G 以上（推荐Pentium4 2.0G以上），内存：128M以上（推荐256M以上），显卡：64M显存以上的显卡（推荐128M以上显存），DirectX版本：9.0c以上，分辨率：640X480以上，硬盘空间：约600M。

2、完整正式版复苏的逆转OST发卖

要是逆转迷们觉得逆转DS限定版中所赠的精选CD中那10首曲子听起来还不够过瘾的

我们不是单纯地为了游戏去玩的，而是为了令自己更快乐才玩的。（杨晓来）
男，22岁，湖北省黄石市湖北师范学院物理系，435002



话，那么11月30日正式发售的这个《复苏的逆转 原声OST》将能满足你的要求。相比于限定版的精选CD，由CAPCOM授权、Tanomi代理的这张正式OST CD内容则要丰富得多，除了复苏的逆转中的新曲外还完全收录了逆转1中所有全部出现过的曲目，总数达到34首，对于一个真正的逆转迷来说，相信是不会放过此等收藏吧，这张CD的价格为3150日元，约合230人民币左右。

复苏的逆转正式版OST全部曲目如下表:

顺序	曲目
1	逆转裁判・序章
2	法庭休息室 开端的序曲
3	逆转裁判・开庭
4	询问 中速 2001
5	逻辑与诡计
6	成步堂龙一 异议 2001
7	询问 快速 2001
8	追求 被追逐
9	真实的诉说2001
0	紧张不安
11	追求 被追逐/变奏曲
12	单曲 不会在此结束
13	搜查 序盘 2001
14	绫里真宵 逆转姐妹的主旋律 2001
15	拘留所 看守们的哀歌
16	系锯圭介 锯子刑警的说
17	追忆 伤心的真宵
18	星影宇宙之介 老迈 懊悔 报应
19	天真乐观的人
20	追忆 摄影所的光和影
21	大江户战士 大将军
22	追忆 DL6号事件
23	搜查 核心2001
24	追忆 学年裁判
25	胜诉！ 初次胜利
26	逆转裁判・尾声
27	逆转姐妹的叙事曲
28	复苏的逆转・序章
29	追忆 SL9号事件
30	宝月茜 逆转姐妹的主旋律 2005
31	逮捕君 给予守护
32	罪门恭介 荒野骑警
33	严徒海慈 各位、游泳否?
34	复苏的逆转・结束

人物辞典



严徒海慈

65岁　警察局长、原刑警

地方警察局的局长，是警局的最高权力拥有者，也是系列中出现过的最强势的实权派人物，其在担任刑警时代曾创下不少的功绩而在当地拥有极高的威望，因此也被认为是传说中的人物，在法庭上连裁判长都要对其敬畏礼让三分，其威望可见一斑。

表面上看去虽是一位有着和蔼慈祥笑容的老者，但实质上却是个心思缜密难以捉摸、用心险恶笑里藏刀的人，让人永远猜不透他到底在想什么，为了达到自己的目的，他可以无所不用其极地做出任何事。极善于伪装的严徒不仅是本案元凶，其同样也是两年前SL-9号事件杀死罪门直斗检察官的真凶，因为权势的贪欲，他利用小茜的误打误撞制造出误杀罪门直斗的现场，并以此要挟疼爱妹妹的宝月巴成为自己的傀儡，用以达成其对地方局势全面掌控的邪恶目的。而两年前SL-9号事件中罪门直斗检察官之死以及这次负责处理SL-9号事件遗留证据的多田敷刑警之死的真正元凶也正是这位以高层人士自居的严徒海慈。



多田敷道夫

36岁　刑警

本案中的死者多田敷道夫是警察局的刑警，并且还是两年前SL-9号事件中警方侦查组的负责人，也是唯一一位在SL-9号事件后未遭到撤职或调职的警方人员。在大家看来，多田敷是很会讨好上级且相当会处事的，而且近两年来其仕途顺利也得益于自己与宝月巴有着非同一般的关系，另外两人在多年前就曾经开始合作过案子。作为本案中同一时间死在相距甚远的两地的受害者，他既不是在地下停车场遇害，也不是同时在警察局被害，而是在更早的时候因为自己的ID卡被罪门警官所盗，向严徒局长提出新卡申请并随其进入证据保管室后被害。

Space of Super Robot Wars

文/翔武

机战天空



作者最近事物繁多，委托我暂时代劳。从这期开始继续给大家介绍机战中的登场作品。

《机战MX》就要发售了，虽然是一个复刻家用机版的游戏，但是对于没有接触过这一作的PSP玩家，玩一玩还是很不错的。之前借着《机战J》的热潮介绍了《冥王计划》这部作品，《机战MX》中虽然也有《冥王计划》，但是由于是移植家用机版的，不一定会有《机战J》中的隐藏机体烈冥王。不过借这次《机战MX》发售，让我们来介绍一下在《机战R》和《机战MX》中登场的《GEAR战士 电童》。

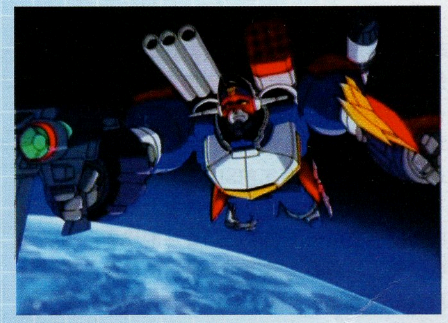


《GEAR战士 电童》是一部以友情和希望为主题的动画，主角虽然是两个小学生，但是整部作品中充满了热血的气氛，是一部标准的热血机器人动画。描述了两个孩子在无意中驾驶上了电童，同时也担起了拯救地球的使命，在经过无数次的战斗后，消灭了元凶，拯救了地球。这部作品立意积极向上，从主角的低龄上也可以看出这部动画主要面向的群体。

故事一开始是在17年前，一个少女在海滩上步履蹒跚地走着，天空中几个发光的机器兽，变成几道光划过天际，飞向四面八方。17年后，加尔法机兽向地球进行攻击，面对突然来袭的进攻，地球防卫组织GEAR出动的电童进行抵抗。故事的两位主角北斗和银河是星见町小学的两名五年级学生（北斗是转学到星见町小学的），和众多机器人动画中的主角差不多，他们两个机缘巧合地被电童选中，与其说选中，倒不如说是掉进了电童里。银河和北斗通过薇嘉的指导掌握了电童的操作，击败了袭击星见町的机兽。

北斗和银河两人被请到反抗加尔法机兽的组织——GEAR的基地中，两个少年成为电童最合适的驾驶员，同时也不得不担起了拯救地球的使命。经过数次的战斗，银河和北斗得到了可以增强电童战斗力的数据兵器。与此同时，驾驶着和电童同型机体——凤牙的黑骑士阿鲁提亚也同样在寻找着数据兵器。双方为了获得数据兵器，展开了激烈的交战。得到数据兵器——钻头独角兽和环型狮的北斗和银河以为可以靠数据兵器得到压倒性的胜利，但是最终稚气未脱的两人败在阿鲁提亚手下，而阿鲁提亚也得到了数据兵器——高速鞭蛇。

吸取了失败教训的北斗和银河再次和阿鲁提亚对决，最终以智取胜，重创了阿鲁提亚。但是危机并没有解除，新的敌人又出现了，这个拥有电童5倍速度的的机兽——拉古，在和电童的战斗中，重伤了钻头独角兽和环型狮，并在它们体内输入了很难解除的病毒程序。为了救环型狮和独角兽，只能从拉古身上找到病毒的程序源，但是很多方法都失败了。北斗和银河最后只好冒生命危险去月球，与拉古正面对决，并在限制时间



内拿回拉古身上的一部分。由于拉古过于强大，电童仍不是对手，最后没有救成独角兽和环型狮，两个数据兵器消失了。这时奇迹发生了，借于希望的力量新的生命苏醒了，独角兽和环型狮不但重新出现在他们面前，而且还合体为超兽王辉刃，彻底击败了拉古。

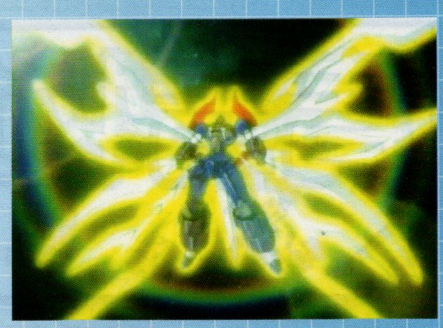
养伤回来的阿鲁提亚驾驶凤牙再次出现了。被加尔法皇帝灌输了新记忆的阿鲁提亚想劝说薇嘉加入加尔法，但是阿鲁提亚的记忆和薇嘉有很大的出入，不耐烦的他率领加尔法机兽攻打地球。北斗和银河前去迎战，但是被阿鲁提亚的言语弄得很迷茫，失去了战斗的意志。最终，数据兵器也和他们解除了契约，离开了他们，而薇嘉也被阿鲁提亚带走了。而事情并没有想象的那么简单，北斗在家中等妈妈回来，但是妈妈却一直没有回来。最后真相大白，薇嘉就是北斗的妈妈，而北斗和银河是电童驾驶员的身份也都被父母知道了。在大家的鼓励下，北斗和银河重拾斗志，驾驶着装备了各种武器的全装甲电童去救薇嘉。



电童击败了众多敌人后潜入了敌人战舰内部寻找薇嘉。恢复了正常记忆的阿鲁提亚为了保护薇嘉身受重伤。回到地球的电童又遭到机兽的袭击，这时阿鲁提亚挺身而出为电童解围，但是自己最后却伤势加重，将凤牙送与GEAR，手中的两个数据兵器也托付给了北斗和银河。驾驶着凤牙和电童的北斗和银河一举攻陷了螺旋城。但是这并不代表战斗结束了，在这背后隐藏着更强大的敌人。

由于新敌人ZERO过于强大，世界各地的GEAR总部都被全灭。最后决定驾驶薇嘉来地球时的太空船，去加尔法的母星消灭元凶。

和很多机器人动画相同，热血、勇气、友情、爱、希望也是这部动画中的关键字。而在这些中，希望是这部动画的主题。从最开始地球遭到袭击，两名少年担起拯救地球的重任，到最后得到以希望为契约的数据兵器“凤凰”，以及斩



断加尔法皇帝的晓之大太刀，在这之中还有借助希望力量而得到新生命的超兽王辉刃，一直作为加尔法皇帝之子，和母亲失散多年最终找到了自己的母亲的昂。虽然在剧情的设定上有些老套，但是看到这些时仍然可以给人留下一些回味。在主角的设定上，卤莽而勇敢的银河和睿智而冷静的北斗既形成了对比又形成了互补，两个人经常发生一些口舌之争，但是都吸取了对方身上的优点，成为了最好的朋友。而这个动画中，除了诡计多端的ZERO，和最初作为敌人登场的阿鲁提亚外，敌人给我们的感觉都是无脑，感觉从他们身上得不到一点经验值，不过这么做也是为了突出那两人强大吧。

最后让我们来说一下电童和数据兵器。电童和凤牙为同型机，高24.5M，能源使用的是高能量电池（HYPER电池），四肢上各有一个蜗轮。操作方式是靠两个驾驶员使用指令器输入命令并且同步动作完成，可以装备各种数据兵器。数据兵器是靠达成所需要的契约条件才可以得到，钻头独角兽的契约条件是信赖，环型狮是勇气，机枪野猪是想象，闪光火龙是爱，犄角野牛是智慧，高速鞭蛇是自信，凤凰是希望。得到数据兵器后就可以使用威力强大的FINAL ATTACK，但是无论电童还是凤牙的电池只能够使用一次FINAL ATTACK的。在电童和凤牙上可以同时装备多个数据兵器，而在机战中为了考虑平衡性取消了这一点，只是收录了7个数据兵器齐发的“数据兵器FINAL ATTACK”。







各位是否还记得GBA版中特殊时刻的灵异事件？那时的事件往往只是一瞬的现象：河童一闪而过、电视花屏等等。MMV这次依然不放过特殊时刻的概念，事件变成了乐趣无穷的隐藏小游戏，接下来便为诸位一一介绍。

人数统计

时间：AM6:01　　地点：自宅レコード放置柜



↑电话旁的就是CD架。

这是主角清晨起床遇上的第一个游戏，3*4的队列，12位女孩子，分别面向上下左右四个方向站立，数秒后女孩们消失，开始提问。问题分为两类：一、某个女孩有几位？二、面向某方向的有几位？然后给出14个选项（用←切换选项页面）：1-12、1个都没有、我不知道。从中选择你认为正确的答案即可，随后公布答案，回答正确可小幅度提升牧场度。

提示：1、如何精确到1分钟这样的限制呢？通过电视购物花2000G购入时钟，时钟可以精确报时。如果尚未购入时钟，就要靠一个字——快，即主角在出门后稍顿便迅速进门。时间准确后便可以从背面调查**レコード**放置柜，随即切换至游戏画面。

2、允许记忆的时间太短？准备好纸笔，女孩子们按队列站好后，按下START键便可停止画面。剩下的便是我们不急不慢的用笔记下女孩子们的信息：人名和个数，方向和个数。如此一来，正确答案便成为囊中之物。

记忆大考验

时间：AM0:00　　地点：自宅电视机

要求：已从班处购得电视机

告别昨天，迎接今天，在这交接之时也隐藏着一个小游戏。还记得矿石镇的伙伴MM版中，中国商人的三个苹果游戏吗？这一次主持人换成魔女，三个苹果换成她的宠物小熊再一次来考验各位玩家的记忆力。

三只小熊一字排开，魔女发动魔法，为三位小熊分别注入红、黄、蓝三种颜色。随后三只小熊任意的交换位置数回合，千万不要眼花，仔细看好每一只小熊。交换停止后，魔女将提问：某颜色的小熊在哪个位置？



↑记下这一瞬间是获胜的关键。



↑三只被注入颜色的小熊。

成了ACT高手，RPG灵魂，PUZ达人，SLG之神的我才发现世界上最难打的游戏是恋爱AVG。（何静生）
男，18岁，福建周宁高贸西二巷30号，355400

答对后，小熊们继续交换位置，连续回答对10次后游戏结束，很可惜，这个游戏没有任何奖品。

提示：1、同样可以在交换过程按下start键暂停游戏，记下小熊们的位置，不过玩家们一定要练就眼疾手快的本事。

2、小熊在交换时有一定几率旋转一半后返回原路，即不交换位置。

牧场大乱斗

时间：AM4:44　　地点：狗屋

天还没亮，最诡异的游戏即将拉开帷幕，各位男女主角将上演一出格斗游戏。

红方：主角

蓝方：来自忘却之谷和矿石镇的各位MM

红方支援：女神

蓝方支援：众情敌

裁判兼最终BOSS：魔女



↑艾丽丝受到7点伤害。

斧头、锤子、镰刀，甚至是刷子、铃铛都被主角拿来作为格斗工具，可对手居然是平时辛辛苦苦追捧的MM们，真舍不得伤害她们一分一毫。可众MM们可丝毫不心慈手软，空手搏击，召唤主角的情敌，一招一式都仿佛要彻底打垮主角，使得我们的主角不得不认真对待起来。随机出现的5位MM轮番与主角较量，主角击败这5位MM后，最终BOSS——魔女登场，不要害怕，一鼓作气拿下吧。

主角初始体力200，气力0，每行动成功一次便可提升气力，气力达到100以上便可使用必杀技，如果行动miss，则气力不变。对手与主角行动类似，可做出普通攻击，召唤情敌的超攻击，闪避，召唤情敌进行防御以及提升气力。

指令详解

ごうげき：使用手中的工具进行攻击，如无工具在手则空手搏击。

ためる：提升气力，希望尽快放出必杀时使用。

ぼうぎょ：防御，使用药物防御，可使受损减半。

ちょー技：必杀技，气力100以上时可发动，分支选项如下——

超**ごうげき**：强力攻击，攻击值加倍。

超**かいふく**：召唤女神回复体力。

超**ぼうぎょ**：两次防御，如对方发动攻击还可进行反击，自身仅损失1点体力。

超**かわす**：数回合内自动后退闪避，且可避开对方所有的攻击。

やめる：取消。

かわす：闪避，可避开对方的普通攻击。

にける：逃跑，离开游戏。

提示：1、在游戏开始前装备上真实の腕轮，便可在每回合开始时看到自己的气力以及对手的体力。

2、在游戏开始前装备上女神の胸饰り（大），初始体力可达到300。

3、当我方进行气力回复时受到攻击，损伤将变为2倍；对方同理。

4、唯一的回复指令便是超かいふく，所以当主角体力较低时应尽快提升气力到100以上使用该技能，每次可回复50点左右的体力。

5、气力足够时可以反复回复体力，体力和气力值没有上限。

6、建议在气力达到100时使用一次超**かわす**，运气好的话可数回合无损伤。

7、各种行动对主角气力的影响值见下表。

8、该游戏全胜后将得到魔女的格斗勇者认证证书，多多收集吧。

敌方 / 我方	攻击	防御	闪避	超级攻击	提升气力
攻击	+15	+5	0	+15	+20
防御	+12	+2	+2	+20	+2
闪避	+12	+2	+2	+7	+2
提升气力	+35	+30	+30	+35	+30
超级攻击	-45	-50	-50	-45	-40
回复体力	-45	-50	-50	-45	-40
防御反击	-40	-50	-50	-40	-50
后退闪避	-40	-50	-50	-40	-50

牧场百问

GBA版：

MM版中，冬23日村长给了几封信看不懂，是做什么用的？

ドクターからの星夜祭カード

ＬＩＧＨＴくん。
体の調子はどうだい？
ケガとかしたらすぐに検診にくるんだよ。
ところで、明日は星夜祭だね。
カーターさんも呼んでパーティなんてどうかな？
と思ってね。
場所は、ＬＩＧＨＴくんの家が適切だと思ってるんだ。
ごはんはもちろんこっちで用意するつもりだよ。
（栄養満点のね）
よければ夜六時に病院にきてくれ。
料理を運ぶのでね。

ドクター

村长送来的是星夜祭的邀请函。如图，请注意红圈处为邀请人的名字：**リック**（里克）、**グレイ**（格雷）、**クリフ**（克里夫）、**ドクター**（多特），蓝圈处为第二天PM6:00的见面地点：里克（养鸡场）、格雷（锻冶屋）、克里夫（酒窖）、多特（医院）。

MM版中，冬30日梦见与镇长结婚，这是怎么回事？

这是冬30日的噩梦事件，其它的噩梦还有与卡莲的海边决斗、小精灵合体为美食家等。

为什么我的牛和羊总是不高兴？

动物不高兴一般只有几种原因：没喂食、淋雨、被野狗袭击。喂食主要是注意两点：精灵熟练度不高而造成漏喂；放牧时没有足够的牧草长成。另外不要在雨雪天放牧，室外放牧时一定要用栅栏围好，夜间随机有野狗来袭击动物。

月下美人可以吃？

在GG版中，月下美人是作为事件道具出现的；而在MM版中，与中国商人玩游戏可以得到，作为一种“食物”，可以存放到冰箱里，当然也可以食用，不过恢复效果是0。

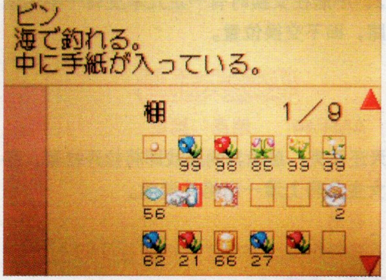
NDS版

怎样和矿石镇的MM结婚，她们只出现在电话商店里吗？

必须先与GBA版矿石镇的伙伴联机成功，第二天矿石镇的村民便会出现在忘忧谷。月曜日：**マリヴィア**；火曜日：**カ－リ－**；水曜日：**エリス、ト－レ**；木曜日：**パ－プル**；金曜日：**ア－フィ**；土曜日：**ブロディ**；日曜日：**アリサ、ミック**。

美人鱼的第四个爱情事件触发不能？

需要手持装信的瓶子进入研究所。要注意的是，事件过后美人鱼会回归大海，所以建议在美人鱼爱情度60000以上后触发该事件。



↑就是这个瓶子。

我把255层的怪物都消灭了，为什么还是开启不了巨石？

首先不可以用关机读档的方法消灭怪物；其次不可以用传说之剑消灭该层的怪物；最后，在未进入巨石之前不要存档读档。避免如上三种现象即可。

红色、黄色小精灵都是照顾动物小队，那么有什么区别？

红色小队负责喂食和收获动物产品；黄色小队负责对话、抚摸和刷毛。

果树如何砍掉？

秘银斧头需要6次，祝福及贤者斧头1次就可将其砍为树桩。

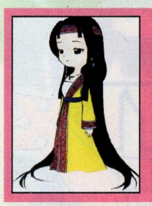
这一作可以离婚？

是的，不过只是当妻子好感度过低（爱情度10000以下）时发生的一个小事件，闹下情绪后便又会和好。



初三了，游戏的时间少了买的杂志却多了，《PG》《电软》《动新》现在又多了个《TOYS》（王硕楠）
男，北京市海淀区温泉二中初三1班，100095

爱情攻略之隐藏人物篇



基拉拉（**キララ**）
生日：冬26日
喜好：黄金资材（+800）、四季太阳（+500）
出现地点：高级矿场255层

由于**キララ**的多嘴多舌，魔女大怒，施展魔法将**キララ**封印于矿场深处沉睡。原本魔女决定数年后便将其放出，谁知道粗心大意的魔女却将这件事忘却（汗……），于是直到主角将其娶回家，**キララ**才摆脱了魔女的诅咒。（事件：公主的过去）

キララ沉睡的地点位于高级矿场的255层，该层洞口有巨石封印，取得传说之剑后，使用工具消灭全部敌人后便可解除。进入高级矿场255层的洞穴后，调查公主身边树立的牌子，记下上面写着的各种要求，每实现一个便是完成了一个爱情事件，全部完成后且达成大床等结婚必备条件便可使用青之羽根求婚。

请注意：主角与其他女主角结婚之前如果没有遇见过**キララ**，结婚后将无法遇见。

…… 爱情事件 ……

爱情度0–9999（黑心）
时间：无要求
地点：高级矿场255层
公主的要求：咖喱饭
事件道具：究极**のカレ**–=锅+虹**カレ**–+黑**カレ**–+6种失败作，至高**のカレ**–：锅+虹**カレ**–+白**カレ**–+6种失败作

爱情度10000–19999（紫心）
时间：无要求
地点：高级矿场255层
公主的要求：饮料
事件道具：失败作・饮**み**物=搅拌器+杂草等

爱情度20000–39999（蓝–绿色心）
时间：无要求
地点：高级矿场255层
公主的要求：宝石
事件道具：宝石名称写在揭示版上了，查看后拿给她即可，矿石中日名称请查询前几期中矿场介绍

爱情度40000–65535（黄色心以上）
时间：无要求
地点：高级矿场255层
公主的要求：最喜爱的物品
事件道具：黄金资材

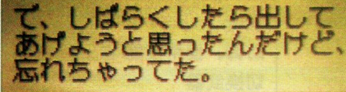
以上四个爱情事件，每完成一次，爱情度+5000，其后只要送她喜爱的物品即可轻松追求到她。

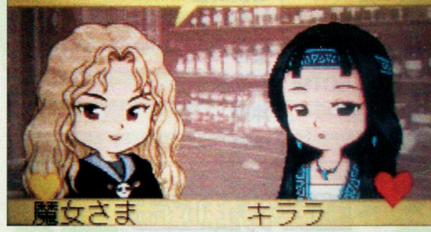
追求公主的难点在于：第一、究极**のカレ**–/至高**のカレ**–，需要收集全部种类**カレ**–材料后才可做出。第二、每次送礼必须前往矿场255层，公主长眠之地，不过诸位玩家可以利用本作最高级矿场中100倍数层的空间转移bug送礼，但是爱情事件以及求婚必须在高级矿场的255层中才能触发。

最后奉上事件“公主的过去”的发生方法，非常爆笑的事件——

魔女：“那时，你四处说我的坏话，让别人认为我是坏人，还诱使他们攻击我的家。为了惩罚你，决定将你封印入黑暗的洞穴之中。那个……其实我一直想把你放出来的，不知怎的又总忘记……”当公主得知自己被封印的真相后大怒，但毕竟错在自己，**キララ**最终仍然原谅了粗心的魔女。

条件：已经与公主**キララ**结婚，魔女好感度100以下
地点：魔女之家
时间：6:00–0:00(魔女之家开门的时间即可)
要求：空手进入魔女之家





↑“我本来想把你放出来的，不知怎的就忘记了。”



←相信她的孩子不会再犯母亲的错误了吧。

雪人最喜欢的节日是11月11日吗？（李兴渤）错了，雪人最喜欢的节日是8月8日，雪人节。（翔武）
男，天津市河西区体院北宾水西里31门405



文/NW旅团映儿 责编/暗凌

基本操作

市镇	十字键	控制移动
	A键	对话，确认
	B键	取消，加速跑
	START键	调出菜单
	SELECT键	回顾对话

野外	十字键	控制移动
	A键	调查，开门，使用当前装备武器
	B键	加速，取消
	L\R键	切换当前装备武器
	START键	调出菜单
	SELECT键	回顾对话

战斗中	十字键	控制移动
	A键	攻击
	B键	防御，使用技能/物品/魔法
	L键	切换武器
	R键	切换技能/物品/魔法
	START键	暂停
	SELECT键	自动战斗
	→→/←←	冲刺
	↓↓	小跳

武器特殊攻击

剑	→→+A/←←+A	冲刺攻击（可贯通）
	AAA	三连斩
	↓+AAA	三连突

拳	→→+A/←←+A	冲刺攻击（可贯通）
	A连打	连续攻击
	↓+A（可蓄力）	浮空效果对空攻击（可贯通）

钻	↑+A	对空攻击
	↓+A	连续钻击
	A蓄力	突进攻击

斧	→→+A/←←+A	冲刺攻击（可贯通）
	↓+A（可蓄力）	浮空效果对空攻击（可贯通）

枪	（空中）↑+A	回旋攻击
	↓+A	对空攻击

弓	A蓄力	远射
	↑+A	上方射击
	↓+A	斜上射击
	空中A	斜下方攻击

菜单说明

装备——查看、改变自己的装备，可以同时装备三把武器和一个饰品，饰品又分护腕、戒指和鞋三种。

辅助装备——查看、改变召唤兽的装备，召唤兽可以装备魔法和各类恢复道具，供主角在战斗中使用。

アイテム——查看、使用各种道具，大部分道具都是不可用的，而且也不能扔。

魔法——查看、使用召唤兽的魔法。

武器——查看武器和模具。

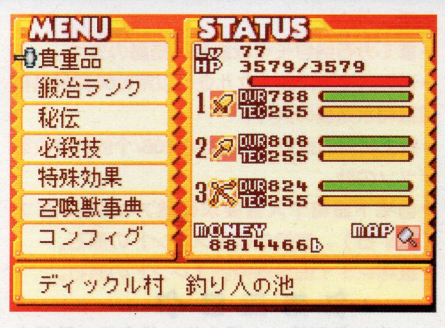
ステ-タス——查看主角、召唤兽的状态。

重品——查看已经得到的各类任务道具和特殊道具。

锻冶**ランク**——查看各类武器的制作等级（



祖国啊，让我们的游戏业发展得更猛烈些吧！（梁瑞阳）
男，18岁，广西扶绥县扶绥中学理二班，532100



RANK）

秘传——查看各类武器的图样、基本参数和原始附加技能。

必杀技——查看目前以获得的必杀技说明和合成方法。

特殊效果——查看目前以获得的特殊效果说明和合成方法。

召唤兽事典——查看已经遇到过的敌人的详细资料。

コンフィグ——更改游戏设定。



参数说明

HP——不用多说吧，没这个的基本不能叫RPG了。

ATK——攻击力，影响人物的普通攻击威力，每加1点ATK普通攻击威力加1。

DEF——防御力，影响人物的抗击打能力，每加3点DEF减免1点伤害，DEF高则HP也高。

AGL——速度，影响人物的移动速度和跳跃高度。

DUR——武器耐久度，相当于武器的HP，DUR为0则武器会损坏，损坏的武器需要回工房修理才能再使用。

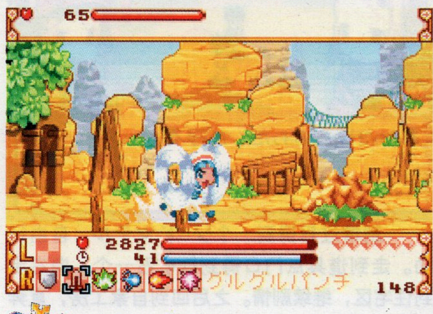
MAG——魔力，只有召唤兽才有的参数，影响魔法攻击力。

TEC——熟练度，只有武器才有的参数，熟练度高了武器的攻击力会提高，而且可以伴随RANK提高使用各种特殊锻造方法。



召唤兽交换

本作与前两作最大的不同就是可以在战斗中召唤召唤兽代替主角作战（装备魔法“**パ-トナ-**出击”或“**真・パ-トナ-**出击”，有时间限制）。此时玩家会改为操作召唤兽，与主角一样，召唤兽也有HP，HP为0后则强制换回主角战斗，或者限制时间（HP下方蓝色槽）到后也会换回主角战斗。召唤兽在战斗中可以使用必杀技（消耗HP）和魔法（消耗出场时间）。



ポ-タル

从第四天开始可以使用的设施，从道具店买到**ポ-タルの**欠片后，在迷宫中使用会返回最后到过的村庄，此时**ポ-タル**变为绿色，调查即可返回迷宫原地，若在此状态下出村则**ポ-タル**失效。用**ポ-タルの**欠片返回村庄时迷宫内已破坏的物品不重置。





夜会话

每天的剧情告一段落后会转到夜会话的环节，玩家可以选择已经出现的各个NPC一起回顾今天的剧情。对看得懂剧情的玩家而言这是不可多得的享受呀，第十天夜会话的选择更是会影响到结局哦，一定不要错过，和自己喜欢的角色一起赏月吧。

简单流程

说起来《召唤之夜》在GBA上的三作剧情都做得很棒，本作的剧情也是可圈可点，看得明白的朋友一定不能错过。碍于篇幅，这里只写了最简单的流程。本人选择的是女主角莉芙（**リフ**）和兽系召唤兽鲁菲尔（**ルフィ-ル**）。PS：本作中的选项对结局的影响不大，游戏中可以随意选择。

第一日



剧情过后得到一个ソードマテル，自由行动。走到道具点门口得到铁矿石一个。向右走到住宅区，继续剧情。之后回到自家工房，直奔里屋打造武器。出来后剧情，出门看到谜之召唤兽，跟着他（她）走过去进入マニグ采掘场并强制战斗，之后剧情，选项随意，回村后上楼梯，选1开打，战后剧情。召唤兽登场，继续战斗。随后剧情，准备和召唤兽战斗，出门与师傅对话，选1开打。战后本日结束。

◆破坏杂鱼甲的武器可得到铁矿石一个。

第二日

起床后剧情，然后要把昨天做的武器解体重新制作，原料还是铁矿石。做出的武器属性是刚才的2倍，这也是正常情况下的武器属性，各位记得召唤兽不在的情况下绝对不要做武器，不然会严重损失属性。

做完武器后上楼剧情，之后去见村长（道具店里面一间屋）。出来后剧情，进入左边车站。之后可以进入マニグ采掘场。进行至吊桥处剧情，如果走上面的桥的话就掉到洞窟里，需要从洞口爬上来。走过来后敌人出现，召唤兽强制进入战斗。本战中召唤兽的所有攻击对敌人都没有效果，所以要等到时间到后换成主角用武器攻击（或者故意使用魔法消耗时间）。战后得到鱼竿，可以回村子最上方的钓鱼老人处钓鱼了（需要鱼饵），钓鱼得到的点数可以用来换各类强化道具。

继续向深处进发。又遇到两座吊桥，剧情后敌人出现。此战与刚才的相反，用召唤兽战斗是最有效的方法，不然就使用属性攻击或魔法。蓝色的闪光三角是恢复点，可以完全恢复体力和魔法，不过进入迷宫期间只能使用一次。最深处BOSS出现，将BOSS的HP降低到一定程度后他会变成红色，这个时候和刚才一样要利用召唤兽进行攻击。解决后回村，车站内与雷米（レミィ）决斗，准备好后选1开打。随后回家上楼剧情，本日结束。

◆拿ミカ石给道具店右边的老人可以换到上等な纸。

◆拿ミカ石给村长可以换到风结晶の欠片。

◆道具店里旅行商人女儿处可以用100B买到强化情报和水结晶の欠片。

◆晚上赏月的地方有个人会以20B/个的价格收购ザッソの叶。

◆自宅下面有个人会要求你做アマタ－スピア（铁矿石），交给他得到スレンドの原石。

◆破坏レミィ的武器得到スレンドの原石。

第三日

出门前剧情，之后去门口找守卫，随后向上走进入ディックル矿洞，击倒BOSS后出来剧情。回村后继续剧情，到自家工房待剧情完毕后上楼梯进入对手工房继续剧情。随后回到ディックル矿洞，进入上方原先无法进入的门，最深处BOSS战（之前的选项只能选1，否则无法继续）。胜利后与サージ决斗（准备好后选1）。回村后工房前剧情，进入自家工房后准备与杰德（ジェイド）决斗，准备好后出门与其对话开始战斗，胜利后本日结束。

◆钓鱼老人右上方的人那里可以寄存武器，寄存的武器可以保留到下周目直接使用。

◆自宅右下的小鬼那里可以用上等な纸换到芋ダンゴ。

◆广场右边桥上旅行商人女儿处可以花200B买到蓄电バッチリー。

◆道具店里的老人要求你做ハードモーター（カテイン矿石），交给他后得到净水タンク。

◆村长家的商人那里可以用カテイン矿石换到发火装置。

◆破坏サージ的武器可以得到カテイン矿石。

◆破坏ジェイド的两把武器可以得到两个アキニール矿。



第四日

剧情过后要与师傅决斗，贮备好后找到师傅选1开打。胜利后到门口找师傅，选1就可以出村了。村口的紫色圆形物体是传送点，用锤子敲过



后就激活了，以后站在其他传送点可以选择直接传送到此。因为桥坏了，所以四人只能绕道走洞窟。遇到提艾（**ティエ**）后的选项可以选1付钱，这样可以直接知道出口的位置；如果选2的话则要自己找路，等下会第二次遇到提艾，这时候选1是自己出100B，选2则是师傅出100B，之后依照提艾的指示就可以找到出口，随后出现BOSS。

击倒BOSS后会与提艾决斗，准备好后选1开打。胜利后恢复自由行动状态。向下即可到达**マ-ネイル**宿场。**マ-ネイル**宿场的道具屋（也是工房和旅馆）后发生剧情，之后要到右边的**コンシ-ルの**森去找提艾。迷宫内的小BOSS处可以得到**マキ割り**教，之后可以在**マ-ネイル**宿场的道具店左边玩劈柴的小游戏，可以得到钱和钓鱼用的饵。在最深处看到提艾和二战士，战斗后回旅馆。本日结束。注意，找到提艾再回旅馆会直接剧情到结束本日，要还猫和完成委托的话在这之前做好。

ディックル村

◆住宅区楼梯上的女人那里可以用芋ダンゴ换到粘りけのある树液。

◆道具店下面的老奶奶那里可以用キッカ药换到エルヴィヌ原石。

◆破坏ヴィ-姐的两把武器可以得到两个エルヴィヌ原石。

◆破坏ティエ的两把武器可以得到两个翼の化石。

マ-ネイル宿场

◆ほほえみ亭前有个男人会以50B/个的价格收购粘りけのある树液。

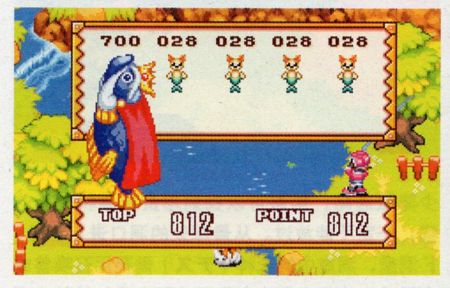
◆ほほえみ亭前的旅行商人女儿处可以花350B买到加速ゼンマイ和强化情报。

◆车站那里的姐姐要求你做アイアンボウ（大きな矿石），交给她后得到エルヴィヌ原石。

◆破坏杂鱼二人组的武器可以得到两个大きな矿石。

第五日

今天要继续向**プロスバンの**町进发，从下方出口处进入**ピュビックの**森。快到出口时遇到敌人突袭，开打吧。胜利后也到了**プロスバンの**町，剧情过后要去金之派阀的所在地，从入口向下再向右走就到了。剧情过后来到本地的工房。随后要去**リュ-ト**岩窟，从工房出来后向下走，右拐后最尽头的门就是了。进行到一半的时候会有二杂鱼乱入，切掉后继续前进，墙壁中颜色不同的地方可以用钻头钻开，进入隐藏房间可以得到道具。来到最深处会和派克（**パイク**）战斗，胜利后即可回到工房，本日结束。



プロスバンの町

◆车站有个人会以100B/个的价格收购丈夫な皮。

◆剧情过后ジェイド会委托你做ATK35以上的武器，从现在起委托人不会再给你模具，只能去商店街的武器店购买相应种类的模具了。交给他之后得到怪力の证。

◆商店通り的旅行商人女儿处可以花800B买到破灭スイッチ。

◆南门公园的萝莉那里可以用粘りけのある树液换到丈夫な皮。

◆住宅区阶段的民家A那里可以用魔よけのあ守り换到破灭スイッチ。

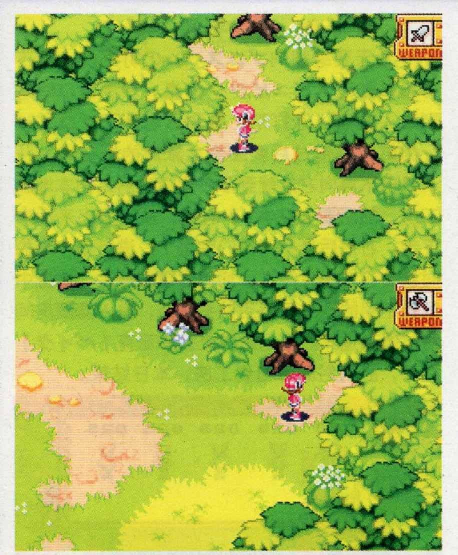
◆民家A的姐姐会要求你做ズライズナックル（斩铁矿），交给她后得到切り替えスイッチ。

◆破坏杂鱼二人组的武器可以得到两个大铁矿石。

◆破坏パイク的两把武器可以得到两个重金矿。

第六日

起床后首先要给道具屋送货，在途中如果一直都是按照要求没跑过的话可以得到极意の卷物，如果跑过了则会得到体术の卷物，可以自由选择。之后在左边找到扎克，对话后去商店街发生剧情，之后可以从南门出去到达**ベリ-トの**森。林中会遇到小BOSS三个，此外森林中有不



↑这里有隐藏通路。

少隐藏通路，里面可以找到珍贵道具和今天的猫，一定不能放过。从最深处的洞口进入**フラ-ド**洞窟，洞窟中的死神（**デス**）需要用召唤兽或属性攻击才能击倒。在最深处要先后与基兰（**ギラン**）和阿尼斯（**アニス**）战斗。要注意的是与阿尼斯战斗后会强制结束本日的故事，有没做完的事情要在这之前做完。

プロスバンの町

◆自家工房下面的旅行商人女儿处可以花1000B买到传说级的铁串和强化情报。

◆金の派阀里イアナ会委托你击倒一只重鬼，完成后可以得到雷结晶，而柜台接待会委托你击倒10只ハンドスライム，完成后得到雷光の护符，两个委托不能同时完成，建议先完成イアナ的委托然后再完成柜台接待的委托。如果不知道离完成任务还差多少只的话回来找柜台接待对话即可。

◆商店街（商店通り）左边的人会委托你做サバイブソ-ド（レンジャ-矿），完成后可以得到传说のバネ。

◆道具店里的人那里可以用逆光ライト换到エルヴィヌ原石。

◆自家工房的左边ザックく会委托你做DEF30以上的武器，完成后得到烈火の护符。

◆破坏ギラン的两把武器可以得到两个ユ-ガ矿石。

◆破坏アニス的两把武器可以得到两个キュ-トの原石。

第七日

本日全部是强制剧情。剧情过后来到工房内接受老爷爷的考验，首先要回答问题，顺序回答"7种类"、"**アクス**"、"**魂がこもつたハンマ-**"即可通过，然后修理坏掉的武器即可。之后继续剧情，可以自由行动后去牢房左下角拿回武器道具，然后打坏牢房门救出召唤兽。一路躲人地进入**レクイの**水遗迹。途中会陆续遇到三次幻象，如果在与几个幻象的对话中选择了1的话会被传送回起点，不想回去的话就一直选2开始战斗吧，要注意的是在第三次的幻象前有两次选择，顺序选2、1是与召唤兽的幻象战斗，选2、2则是与主角的幻象战斗，建议选择主角的幻象，因为可以多得到一个幻想矿。在最深处要和幻鬼战斗，拍档觉醒，之后可以学会召唤兽魔法"**真・パ-トナ-**出击"，本日结束。

◆破坏冒牌ティエ的武器得到幻想矿。

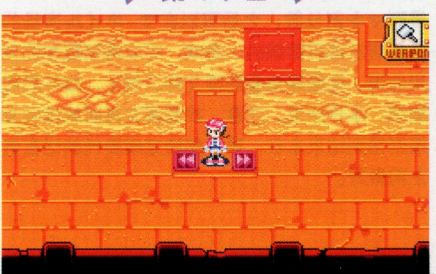
◆破坏冒牌ジェイド和ヴィ-的武器也是幻想矿。

◆击到冒牌召唤兽可以得到一个幻想矿。

◆破坏冒牌主角的两把武器还是幻想矿，两个。

第八日





↑这里按照右2左4右2的顺序敲打即可通过。

从工房出来后到遗迹前的广场找到众人，之后进入**グマグの**炎遗迹，迷宫内两旁有武器标志的门需要用相应武器攻击图标后才会开启。

途中会与特拉姆（**トラム**）战斗，只能装备一把武器，准备好后找老爷爷选1即可。最深处剧情过后回牢房找到阿尼斯，在来到遗迹门口，怪兽战开始。战后也可以出村了，准备好后来到牢房左边选1就可以回到**フラ-ド**洞窟，从洞窟出来后要与雷米战斗，之前作好准备。胜利后回到**プロスバンの**町，本日结束。

ルイ-ズ村

◆道具店商人那里可以用黑の矿石换到キュ-トの原石。

◆住宅地右下的人委托你做把コモンアクス（コ

希望IDS也能像神游机一样采取收费下载软件，既方便玩家也防盗版。（韩磊）
男，20岁，河南省洛阳工业高等专科学校材料系04112班，471003

モン原石），完成后得到キュートの原石。

◆住宅地右上的小孩那里可以用极上な天然の水换到コモンリング。

◆住宅地中部有个人会以200B/个的价格收购高级な贝。

◆破坏トラム的武器可以得到パニッシュ矿。

◆破坏レミィ的武器可以得到两个サッシュ矿。

第九日

从工房出来后先到金之派阀（选1），剧情过后转为自由行动。首先回工房，出来的时候发生剧情，之后从金之派阀所在左地下方出口来到**スレンジ**采掘场，被石头堵住的门可以用钻头钻开。要注意的是在**スレンジ**采掘场**エリア**5，如果从左边的隐藏入口进入**エリア**6的话不需要战斗而且可以得到道具，进入**エリア**7后与战士C和**ヌエ**战斗；如果从右边的入口进入的话则先和**ヌエ**战斗，进入**エリア**7后与战士A和战士B战斗，建议选择隐藏入口。战斗后剧情，恢复自由移动后在右边救出召唤兽，之后的选项可随意选择，向上走进入BOSS战，胜利后本日结束。

プロスバンの町

◆民家A的男人会委托你做ギミックバスター(ガリア矿石），完成后得到サッシュ矿。

◆武器屋的商人那里可以用吸血ポンプ换到サッシュ矿。

◆商店街左上角的男孩那里可以用コモンリング换到铁刃石。

◆金の派阀里ベルヴォレン委托你击倒一只イワハダ－，完成后得到极意の卷物，柜台接待委托你击倒20只ラストマペット，完成后得到体术の卷物，两个委托不能同时接受。

ルイ－ズ村

◆遗迹前的旅行商人女儿那里可以花1200B买到气合い体卷、达人の证和强化情报。

◆破坏战士A和战士B的武器得到两个ガリア矿石。

◆破坏战士C的武器得到两个铁刃石。

第十日

出工房剧情过后可以从**フラ－ド**洞窟右上原先无法进入的门到达**スポ－ト**洞窟，进行一段后遇到BOSS战，此处的BOSS在HP降低到一定程度后会自爆，强制伤害9999，所以一定要在倒计时结束前击倒敌人。这以后的路无法继续前进，只能回到**プロスバンの**町。来到金之派阀左下出口发生剧情，来到**スレンジ**采掘场右上原先无法进入的门，在这里需要击败派克，然后就可以从这里进入**スポ－ト**洞窟继续前进了。在最深处击败阿尼斯及其守护兽后本日剧情强制结束，有没做完的事情在这之前做完哦。

プロスバンの町

◆武器店右边的店员那里可以用铁刃石换到切り替えスイッチ。

◆金の派阀里ベルヴォレン委托你击倒一只リザディオ，完成后得到决死のラブレタ－，柜台接待委托你击倒30只ウインドレオン，完成后得到传说级の铁串，两个委托不能同时接受。

◆民家A里的女人委托你做セレブスピア（ノウピル原石），完成后得到キッチン矿。

ルイ－ズ村

◆住宅地左上商人那里可以花1500B买到传说の青竹和强化情报。

◆破坏パイク的武器可以得到两个双蛇矿石。

◆破坏ギラン的武器同样得到两个双蛇矿石。

◆破坏アニス的武器可以得到两个スプレンド矿石。

第十一日

今天的剧情视昨天夜会话的选择决定，选了谁就是和谁相关的故事。无论怎么选择都会发生战斗。另外要注意的是，昨天的选择会影响结局，所以选择自己最喜欢的角色吧。

◆破坏武器可以得到エクセル矿石，一个或两个不定。

◆击倒召唤兽可以得到一个エクセル矿石。

最终日 前半

从工房出来后来到待剧情交代结束可以自由行动了，准备完毕后来到昨天激战的地方再度剧情，之后进入**ミシュ－スの**废墟，入口处需要与二战士战斗，胜利后可继续前进。来到中途的记录点恢复后要与派克和基兰战斗，之后进入**ミシュ－スの**废墟的第二部分，从最深处的入口进入后要与阿尼斯战斗，之后从传送点进入**ゴヴァンの**遗迹。到此剧情告一段落，如果之前有没做完的任务务必要做完。

プロスバンの町

◆商店街左上的男人委托你做レジストモ－ト－（レジスト原石），完成后得到スプレンド矿石。

◆金の派阀里イアナ委托你击倒一只ツチグモ，完成后得到古びた砥石，柜台接待委托你击倒50只グレムリン，完成后得到リペアパ－ツ，两个委托不能同时接受。

◆金の派阀里外边的召唤师那里可以用切り替え

スイッチ换到レジスト原石。

◆金の派阀下面旅行商人女儿处可以花2000B买到两个肉体改造の书和强化情报。

◆民家A前的女人那里可以用エールの实换到エクセル矿石。

◆破坏战士二人组的武器得到两个良质な木の化石。

◆破坏パイク和ギラン的武器得到两个レジスト原石。

◆破坏アニス的武器可以得到两个ユウビス矿石。

最终日 后半

游戏进行到最后阶段了，迷宫中出现的谜题都是以前出现过的。



↑这里按照右4下1左4的方式敲石板即可通过。

迷宫进行至一半的时候发生剧情，两只特大召唤兽再度火并，胜利后即可继续前进。在最内部记录并恢复后就是连续的BOSS战了，首先要击倒波士塔夫（**ボスタフ**），之后要击倒自己的召唤兽，调整装备后与魔剑战斗。从遗迹最底层爬上来后进入最后的阶段，要在90秒内解决巨大的手，最后在异空间击倒被魔剑侵蚀了的贝尔沃仑（**ベルヴォレン**），即使击到贝尔沃仑过一段时间后他仍会复活，因此只有彻底击碎魔剑才能获胜，可以使用附带DUR**アタック**技能的武器，或者靠击倒贝尔沃仑后的短暂时间集中攻击魔剑。随着异空间的崩溃出现的选项可以选择由召唤兽先走或自己先走，随自己的性格选择吧，之后就是大结局了。

ディックル村

◆村长处可以用レジスト原石换到ルイン秘石

プロスバンの町。

◆南门右边的旅行商人女儿处可以花4500买到三个古びた砥石和强化情报。

◆金の派阀里イアナ委托你击倒一只デンブル，完成后得到スプレンド矿石，柜台接待委托你击倒99只タケシー，完成后得到ユウビス矿石，两个委托同样不能同时接受。

◆武器店现在可以用两个ルイン秘石加一个心眼眼镜制作一个贤刃矿，这可是通关前能得到的最好的素材了。

◆破坏ボスタフ的武器得到狂乱幻舞矿两个。

◆破坏ベルヴォレン的武器也拿不到材料，不用费心了。

 固定分支任务

除了每天的交换任务之外，在游戏中还会接到这样一些任务。白猫每天都会跟着你四处旅行，而爱猫的人（**ネコ好きの人**）每天会要求你找猫回来，在野外发现猫儿后带回来给她（他）们可以得到奖励。

爱猫的人在本作也有好几个，而且她（他）们的位置每天都在变化，而且并不是找到猫后随便交给哪个人都可以。所以每天爱猫人的地点我也一并写下。注意，必须要先和爱猫的人对话后猫才会出现。



↑第二日，**マニグ**采掘场**エリア**4，回到住宅地交给爱猫的人得到小**さなミミズ**。



↑第三日，**ディックル**矿洞**エリア**4，回到车站交给爱猫的人得到小型爆弹。



↑第四日，**コンシールの森エリア**3，找到猫回到**ほほえみ**亭1阶交给爱猫的人得到**ボウマテル**。



↑第五日，**ピュビックの森エリア**3，找到猫回到住宅区阶段的民家B交给爱猫的人得到吸血**ポンプ**。



↑第六日，**ベリ－トの森エリア**4，找到猫回到**プロスバンの町**住宅区的民家B交给爱猫的人得到肉体改造**の书**。



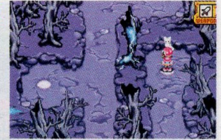
↑第八日，住宅地一个角落，交给民家B里爱猫的人得到**キュ－トの**原石。



←第九日，**スレンジ**采掘场**エリア**4，回到**プロスバンの町**住宅区的民家B交给爱猫的人得到**サッシュ**矿。



↑第十日，スポ-ト洞窟エリア4，回到プロスバンの町住宅区的民家B交给爱猫的人得到キッチン矿。



↑最终日前半，ミシュ-スの废墟エリア03，回到プロスバンの町住宅区的民家B交给爱猫的人得到エクセル矿石。



置物全破

本作的“全破老人”有数个，**ディックル**村的在道具店左上角，**マ-ネイル**宿场的在车站上方，**プロスバンの**町的在住宅区右下。

把迷宫里能打破的东西都打破（此时离开迷宫会有动作表示）以后找他们中的任何一个都可以得到奖励道具。

地点	奖励
マニグ采掘场	スレンドの原石
ディックル矿洞	アキニ-ル矿
バジャンの森	エルヴィヌ原石
コンシ-ルの森	翼の化石
ピュビックの森	幸运の四つ叶
リュ-ト岩窟	健康サンダル
ベリ-トの森	武术の教本
フラ-ド洞窟	心眼眼镜
スレンジ采掘场	分配装置
スポ-ト洞窟	强运のあ守り
ミシュ-スの废墟	スプレンド矿石



弓箭少女

本作新加的要素，拿到弓箭以后可以去各迷宫寻找有箭靶的地方射箭，只要射中了之后弓箭少女就会出现给你道具奖励。

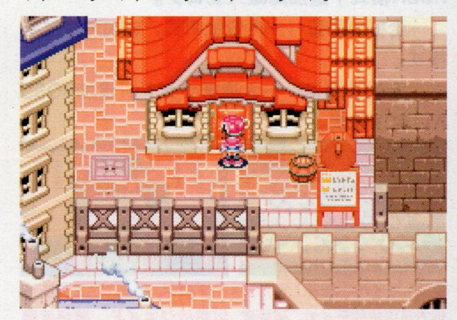
地点	奖励
マニグ采掘场	アキニ-ル矿
ディックル矿洞	アキニ-ル矿
バジャンの森	エルヴィヌ原石
コンシ-ルの森	翼の化石
ピュビックの森	重金矿
リュ-ト岩窟	重金矿
ベリ-トの森	ユ-ガ矿石
フラ-ド洞窟	ユ-ガ矿石
スレンジ采掘场	キッチン矿
スポ-ト洞窟	サッシュ矿
シュ-スの废墟	レジスト原石

福引屋

表福引屋：游戏进行至**プロスバンの**町后可以在这里用福引券抽奖以换取道具，每次消耗一张福引券，每天限抽20次。奖品个数如下：特等1个，二等2个，三等3个，四等4个，五等10个。



里福引屋：第九天后可以在钓鱼老人那里用1000P买到会员证，之后可以到**プロスバンの**町矿业区的里福引屋抽奖，每次消耗5张福引券，每天限抽5次。奖品个数如下：特等1个，二等1个，三等1个，四等1个，五等1个。



换句话说，每天准备45个福引券就能拿到所有奖品了。其中表福引屋的奖品只是一般水准，而里福引屋的特等奖全都是珍贵的装备，其他则是珍贵的强化素材。所以就算没有足够的福引券，每天也一定要去抽里福引屋的奖品。

通关后



↑**ディックル**村自宅门口可以挑战**ヴィ-**，破坏她的武器可以得到**ガ-デン**矿两个。



↑住宅地左上角的犄角旮旯里可以挑战**サ-ジ**，破坏武器得到两个**メカ**原石。

在高中住宿，除了掌机就是《PG》。（课本死一边）（李骅）
男，15岁，上海市普陀区吉镇路450弄46号102室，201824



↑车站上方可以挑战レミィ，破坏武器得到两个钢牙原石。



↑前面每天都找到猫的话，可以去钓鱼人的池子那里找爱猫的人拿肉球の化石。

道具店门口的老奶奶那里可以用ルイン秘石换到红莲矿。

武器的锻造RANK到9之后可以去道具店里的旅行商人那里拿相应的极意书开启不同人物的BOSSRUSH模式。

ソードの极意书	レミィ
アクスの极意书	ヴィー
スピアの极意书	アニス
ナックルの极意书	ジェイド
ドリルの极意书	ボスタフ
ボウの极意书	ティエ

图鉴集齐后去车站找到旅行商人女儿可以得到如下道具：

全武器RANK9——锻冶の极意书，BOSS RUSH模式中追加隐藏人物ロブ。

全秘传图鉴——声音试听机，追加声音试听模式。

全怪兽图鉴——大战チッケト，追加BOSS ATTACK模式。



↑マーネイル宿场晚上赏月的地方可以挑战ティエ，破坏武器获得光り辉く矿石两个。



↑プロスパンの町工房里可以挑战ジェイド，破坏武器得到咒われた矿石两个。



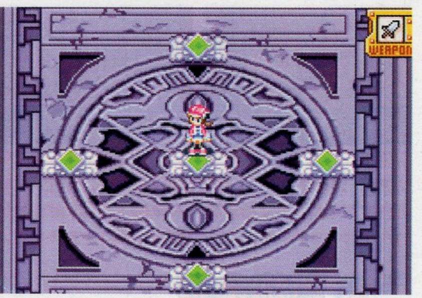
↑所有箭靶都射过之后去住宅区的塔楼上找弓箭少女可以得到气合い钵巻、怪力の证、极意の卷物、体术の卷物和心眼眼镜。



↑ルイーズ村住宅区可以挑战トラム，破坏武器是两个忍邪矿。



→如果所有森林和迷宫的置物全破的话在传送点下方老人那里得到观战チッケト。



↑ゴヴァンの遗迹最底层的传送の间会出现5个新迷宫的传送点，开始只能选择第一个，完成后可以继续选择下一个，击败每个迷宫最后的BOSS都可以得到珍贵的武器素材。

赚到100万之后找ヴィー姐对话，爆笑剧情之后，得到锻冶师の轮腕。100万被没收……

锻冶师の轮腕，对全属性魔法和异常状态均有抗性，提高ATK和DEF各20点，就装备品而言还不如必杀の指轮好用。但是，不要以为1000000换到个废物哦，它真正的作用是……强化武器！用它做强化道具的效果是ATK+100，DEF+100，DUR+100。

使用已经通关的存档重新开始游戏二周目时会保留以下几项：武器图鉴、所持金、锻冶等级、召唤兽图鉴、必杀技图鉴、效果图鉴、钓鱼点数、小游戏记录和寄存在仓库中的武器。

 武器锻造相关

武器锻造等级对锻造的影响

锻造等级	获得能力	最大继承
RANK1	强化×1	10%
RANK2	强化×2	15%
RANK3	强刃+1	20%
RANK4	强化×3	25%
RANK5	解体・改	30%
RANK6	强化解除	35%
RANK7	强刃+2	40%
RANK8	强刃+3	45%
RANK9	强刃+4	50%

RANK：该种武器现在的锻造等级，等级高的话可以获得新的锻造方法，而且解体后保留的属性也会增加。制作高级武器（例如现RANK为1，制造RANK2的武器）即可获得RANK经验，经验槽满后RANK就会提升。

强化：可以选择一些道具附加在武器上，最多同时附加3个。一定的道具组合可以使武器获得特殊技能和特殊效果。同时获得多个效果或必杀的时候可自行选择附加哪个到武器上。

强刃：武器TEC255之后可以选择，用TEC换取奖励点，奖励点可以用来强化武器的攻击力、防御力、速度和耐久度。一次最多可以换取4点奖励点。强刃后TEC归零。

解体・改：武器TEC255后解体时自动生效，解体后**マテル**可保留武器的必杀技能和特殊效果，解体后TEC归零（前作为减半）。

强化解除：武器TEC255后可以在强化中选择，可以把所有强化道具卸下并清空必杀技能和特殊效果，强化解除后TEC归零。

优质武器：在制作武器的时候会有一定几率做出优质武器（良い武器），此时会有特殊表示。相对于普通的武器来说，优质武器的参数更高，攻击速度更快，而且小图标也不同。



最强武器的制造：由于本作中新增了“强刃”的概念，所以提高武器的基本参数不再困难,只要肯花时间，完全可以造出各项参数均为999的极限武器。而技能与效果可以保留和自由选择的设定更是使武器的技能搭配完全个性化，这里再讨论如何搭配技能已经不具有很大的意义。具体的强化思路方面可以分两部进行：

1、选择好自己想用的技能与效果后练至TEC255，用“解体・改”解体，再用此**マテル**打造出数值最高的武器，用高级材料（例如光**り**辉**く**矿石）强化，练至TEC255再解体，如此反复使**マテル**到获得极限继承值。（极限继承值=武器原始参数+强化材料附加参数-1）

2、用该**マテル**打造你看着最顺眼的武器，然后不断用“强刃”增加参数即可。

这样做出来的就是最美型、最好用、最强的武器！当然，不一定要到**マテル**获得最大继承再用强刃强化，“强化—解体”的方法使**マテル**获得的能力是逐次减半的，例如第一次解体后**マテル**的攻击力提高100点，第二次就只提高50点了，第三次25点，第四次12点……差不多的时候就开始用强刃吧。

另外，由于本作中新增了优质武器的设定，所以也可用S/L大法反复打造优质武器获得更好的效果。

必杀和特效

需要说明的是，本次的技能和特殊效果有不止一种强化方法，例如**サンダ-スパ-ク**既可以用两个蓄电**バッチリ**-强化得到，也可以用一个雷光**の**护符得到。

全必杀合成一览

技能名称	适用武器	强化方法	说明
サンダ-ショット	剑斧枪拳钻	蓄电バッチリ-	远距离雷属性单体攻击
サンダ-スパ-ク	剑斧枪拳钻	蓄电バッチリ-×2 雷光の护符	中距离雷属性范围攻击
サンダ-バ-ス	剑斧枪拳钻	蓄电バッチリ-×2+雷光の护符 雷光の护符×2	近距离雷属性范围攻击
フレイムショット	剑斧枪拳钻	发火装置	远距离火属性单体攻击
フレイムブロウ	剑斧枪拳钻	发火装置×2 烈火の护符	中距离火属性范围攻击
フレイムバ-スト	剑斧枪拳钻	发火装置×2+烈火の护符 烈火の护符×2	近距离火属性范围攻击
ウォ-タショット	剑斧枪拳钻	净水タンク	远距离水属性单体攻击
ウォ-タバッシュ	剑斧枪拳钻	净水タンク×2 水流の护符	中距离水属性范围攻击
ウォ-タバ-スト	剑斧枪拳钻	净水タンク×2+水流の护符 水流の护符×2	近距离水属性范围攻击
エアロショット	剑斧枪拳钻	送风ファン	远距离风属性单体攻击

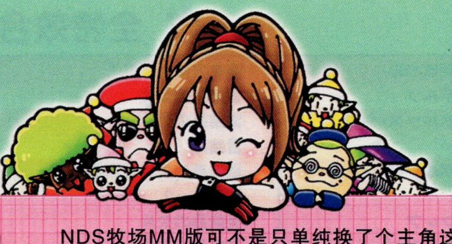
技能名称	适用武器	强化方法	说明
エアロスト-ム	剑斧枪拳钻	送风ファン×2 疾风の护符	中距离风属性范围攻击
エアロバ-スト	剑斧枪拳钻	送风ファン×2+疾风の护符 疾风の护符×2	近距离风属性范围攻击
シャインショット	剑斧枪拳钻	逆光ライト	远距离光属性单体攻击
シャインバッシュ	剑斧枪拳钻	逆光ライト×2 闪光の护符	中距离光属性范围攻击
シャインバ-スト	剑斧枪拳钻	逆光ライト×2+闪光の护符 闪光の护符×2	近距离光属性范围攻击
二连击	剑斧枪	加速ゼンマイ	快速连续攻击2次
三连击	剑斧枪	加速ゼンマイ×2 超加速装置	快速连续攻击3次
四连击	剑斧枪	加速ゼンマイ×3 加速ゼンマイ+超加速装置	快速连续攻击4次
五连击	剑斧枪	超加速装置×2+心眼眼镜	快速连续攻击5次
三连移动击	拳钻	加速ゼンマイ×2 加速ゼンマイ+超加速装置	在对手前后移动，连续攻击3次
五连移动击	拳钻	超加速装置×2+心眼眼镜	在对手前后移动，连续攻击5次
真空斩り	剑	气合い钵巻+达人の证 极意の卷物	向前方发出真空波范围攻击
震动波	斧	气合い钵巻+怪力の证 体术の卷物	激烈震动的范围攻击
マッハスピン	枪	气合い钵巻+达人の证 极意の卷物	枪的连续回转攻击
スロ-	拳	气合い钵巻+怪力の证 体术の卷物	抓住敌人投掷攻击
百烈拳	拳	气合い钵巻+达人の证 极意の卷物	向前方连续攻击数次
ドリルハリ-ケン	钻	超绝电动机	利用回转力产生龙卷风吸引敌人并攻击
パワ-ショット	弓	气合い钵巻+怪力の证 体术の卷物	强力追踪弓箭攻击
ラピットショット	弓	气合い钵巻+极意の卷物+心眼眼镜	向前方连续射出数支箭
アロ-フォ-ル	弓	气合い钵巻+体术の卷物+心眼眼镜	向空中放出数支箭的大范围攻击
DURアタック	剑斧枪拳钻弓	破灭スイッチ	减少敌人武器的DUR
トリックアタック	剑斧枪拳钻	达人の证+达人の证+心眼眼镜	切换所有装备中的武器轮流攻击(第三次必定为会心一击)
リ-プアタック	剑斧枪拳钻	肉体改造の书+传说のバネ	向上跳跃后攻击
フットバツ	剑斧枪拳钻	肉体改造の书+武术の教本	把敌人打飞到远方
カットバツ	剑斧枪拳钻	肉体改造の书×2	把敌人打飞到上方
チャ-ジ	剑斧枪拳钻弓	怪力の证×2+心眼眼镜	蓄力后进行强力攻击
高速移动	剑斧枪拳钻弓	超加速装置×3	向前方做高速移动
防御力アップ	剑斧枪拳钻弓	切り替えスイッチ+铁壁の证	一定时间内攻击力降低防御力上升
攻击力アップ	剑斧枪拳钻弓	切り替えスイッチ+怪力の证	一定时间内防御力降低攻击力上升
移动速度アップ	剑斧枪拳钻弓	切り替えスイッチ+传说のバネ	一定时间内移动速度上升
攻击DUR保护	剑斧枪拳钻弓	幸运の四つ叶+怪力の证	一定时间内攻击不消耗DUR
防御DUR保护	剑斧枪拳钻弓	幸运の四つ叶+铁壁の证	一定时间内防御不消耗DUR
DUR分配	剑斧枪拳钻弓	分配装置	平均分配装备中武器的DUR
HPコンバ-ト	剑斧枪拳钻弓	分配装置×2	以消耗DUR为代价恢复HP

全特效合成一览

特效名称	强化方法	说明
ボルツ	雷结晶の欠片	低确率追加雷属性小伤害
ボルツスパーク	雷结晶の欠片×2 雷结晶	低确率追加雷属性中伤害
ボルツバースト	雷结晶の欠片×2+雷结晶 雷结晶×2	低确率追加雷属性大伤害
フレア	炎结晶の欠片	低确率追加火属性小伤害
フレアバーン	炎结晶の欠片×2 炎结晶	低确率追加火属性中伤害
フレアバースト	炎结晶の欠片×2+炎结晶 炎结晶×2	低确率追加火属性大伤害
アクア	水结晶の欠片	低确率追加水属性小伤害
アクアバッシュ	水结晶の欠片×2 水结晶	低确率追加水属性中伤害
アクアバースト	水结晶の欠片×2+水结晶 水结晶×2	低确率追加水属性大伤害
ウインド	风结晶の欠片	低确率追加风属性小伤害
ウインドストーム	风结晶の欠片×2 风结晶	低确率追加风属性中伤害
ウインドバースト	风结晶の欠片×2+风结晶 风结晶×2	低确率追加风属性大伤害
バンパイア	吸血ポンプ	低确率HP小吸收
中バンパイア	吸血ポンプ×3 真っ暗サングラス	低确率HP中吸收
强バンパイア	吸血ポンプ×2+真っ暗サングラス 真っ暗サングラス×2	低确率HP大吸收
ヒール	健康サンダル	约4秒恢复1HP
中ヒール	健康サンダル×3 传说の青竹	约4秒恢复5HP
强ヒール	健康サンダル×2+传说の青竹 传说の青竹×2	约4秒恢复10HP
リペア	古びた砥石	约8秒恢复1DUR
中リペア	古びた砥石×3	约4秒恢复1DUR
强リペア	古びた砥石×2+リペアパーツ	约2秒恢复1DUR
コストダウン	铁壁の证+リペアパーツ	少量减少必杀技的DUR消耗
中コストダウン	铁壁の证+铁壁の证+リペアパーツ	中量减少必杀技的DUR消耗
强コストダウン	リペアパーツ×3	大量减少必杀技的DUR消耗
ラック	幸运の四つ叶×2 强运のあ守り	战斗胜利后获得物品的几率上升5%
中ラック	幸运の四つ叶×3 强运のあ守り×2	战斗胜利后获得物品的几率上升10%
强ラック	强运のあ守り×3	战斗胜利后获得物品的几率上升15%
ノックバック	肉体改造の书+怪力の证	将攻击对象击退
TECアップ	达人の证×3	TEC上升速度增加
下突き	达人の证+传说のバネ	空中按下+A可以做出突刺攻击
贯通	传说级の铁串	可以同时击中多个敌人
クイックヒット	武术の教本×2	稍微增加攻击速度
Jガードアップ	心眼眼镜×2	更容易做出实时防御
クリティカル	幸运の四つ叶+达人の证	会心一击率增加
濒死攻击强化	决死のラブレター	濒死状态时增加攻击力
濒死防御强化	决死のラブレター	濒死状态时增加防御力
麻痹效果	しびん铁粉	低确率使攻击对象进入麻痹状态
眠り效果	ネムリ铁粉	低确率使攻击对象进入睡眠状态
毒效果	猛毒の铁くず	低确率使攻击对象进入中毒状态
サビ效果	赤サビの粉	低确率使攻击对象进入DUR减少状态

喜欢NDS的人，才是真正懂的享受游戏乐趣的人。（曾兆聪）
男，15岁，广东省广州市荔湾区联合围83号三楼，510370

牧場物語 コロボックルステーション for ガール



NDS	MMV	2005.12.08
	SLG	1人/5040日元
牧场物语 小矮人工作站	与GBA版联动	



NDS牧场MM版可不是只单纯换了个主角这么简单，游戏里有了不少变化，牧场FANS绝不可错过。

文/牧场大天使 责编/暗凌

大雪纷飞的年末，MMV社又在NDS上推出了《牧场物语 小矮人工作站女孩版》。此次主角可选不说，游戏容量更是增至512M。新的游戏、新的情节以及种种隐藏要素，相信它一定会带给牧场的新老FANS新的感受。



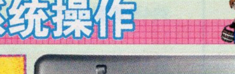
主角的选择

你接触更多的是哪一作，NGC版还是GBA版？怎样的MM更吸引你的眼球，金发还是棕发？你喜欢马尾辫吗？

女神提出的几个问题将影响你在本作中使用的主角。本作的两位女主角分别取自NGC版《美丽人生》以及GBA版《矿石镇的伙伴们》，女神的第四问中会让玩家确定最终选取其中一位作为主角，如果玩家不刻意指定，即选项第三项［どっちでも良い］，则依据前三问的回答进行系统指定。

↑两位女主角，哪位更得你的青睐？左为NGC版右为GBA版。





系统操作



口哨

L键：
口哨：召唤猫、狗以及马，也可使路人停止脚步

十字键：
控制主角的正面朝向以及行走方向

组合键：
R+A：手中持有物切换
R+B：手中工具左向切换
R+X：装备中的装饰品切换
R+Y：手中工具右向切换

start键：时间暂停



食用

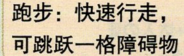
X键：
食用：将手中持有的食物吞下



道具使用

物品置入

Y键：
道具使用：使用装备中的工具
物品置入：将手中的持有物放入背包



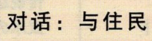
B键：
跑步：快速行走，可跳跃一格障碍物



跑步



递送



对话

A键：
对话：与住民及动物等对话、打电话
调查：查看书柜或特殊场所
开门：出入房屋内外
递送：送礼给村民
举起/放下：将小型动物、小物件举起或放下

众小遍的发型都那么有型，为什么只有雪人是秃头呢？（唐作舟）
男，15岁，四川省西昌市第二中学初三（6）班，615000

忘却之谷及其住民



住民一览

地点	名称	汉译名	生日	说明	喜好物
1、主角自宅	子供(赤ちゃん)	孩子(幼年)	未定	主角的孩子	冰激凌/球/葡萄
	子供(子供)	孩子(少年)			毛线球/羊毛
	子供(大人)	孩子(成年)			番茄/菠萝/酒
2、タカクラ宅	タカクラ	塔卡库拉	夏18日	牧场大叔	大鱼/香蕉
3、豪宅	パナマ	芭娜玛	春2日	豪宅女主人	花/牛奶/年糕
	セバスチャン	塞巴斯恰	秋23日	豪宅管家	恢复药/年糕
	レオナ	蕾欧娜	春29日	豪宅MM	钻石/茶叶
4、魔女的小屋	魔女さま	魔女	冬29日	魔女	毒草/毒蘑菇
5、アスリ—宅	アスリ—	阿斯里	秋10日	小男孩之父	酸奶/葡萄汁
	ユリア	尤丽雅	春20日	小男孩之母	巧克力/钻石
	シュレン(子供)	休雷恩(少年)	秋28日	小男孩	牛奶/球
	シュレン(大人)	休雷恩(成年)			鱼/鱼料理
6、サラ—ト宅	サラ—ト	萨拉特	冬3日	小女孩之父	酒/乌冬
	ケリ—(子供)	凯丽(少年)	夏15日	小女孩	巧克力/钻石/奶酪
	ケリ—(大人)	凯丽(成年)			首饰/钻石/温泉蛋
7、バドッグ宅	バドッグ	巴多克	春12日	医生	各类药草/毒蘑菇
8、酒吧	ガレッド	卡雷多	夏13日	酒吧老板	酒/鱼/寿司
	ム—	穆	夏5日	酒吧MM	酒/钻石/松蘑
9、旅店	ルイ	露	夏11日	旅店女主人	所有料理/年糕
	ロミオ	罗米欧	春9日	旅店男孩	钻石/奶酪
	ナスカ	娜斯卡	秋24日	旅店MM	葡萄/葡萄汁

老手多照顾新手，像我一样，请大家多多指教！（余秋潮）
男，17岁，浙江省温州市温州运动体校高一（2）班，325000

地点	名称	汉译名	生日	说明	喜好物
10、花火职人宅	ケサラ	凯萨拉	冬11日	烟火艺人	钻石/酒/咖喱饭
	バサラ	巴萨拉	冬11日	烟火艺人	钻石/酒/咖喱饭
11、科学家宅	グリル	古力鲁	夏29日	科学家	药草/小鱼/松蘑
	レタス	蕾特斯	夏30日	人鱼	鱼/钻石
12、艺术家宅	ゴルデイ	哥鲁迪	冬28日	艺术家	金/毛线/羊毛
13、吟游诗人宅	グスタ	古斯塔	春3日	吟游诗人	咖喱饭/腌萝卜
14、龟池	——				
15、海之家	アイン	安	夏22日	海之家店主	菠萝/鸭蛋/大鱼
16、小精灵之家	女神さま	女神	春8日	女神	草莓/花/菠萝
	モイ	莫伊	秋29日	野人	牛奶/奶酪/蛋
	ムクムク	穆库穆库	冬1日	雪人	各类花/蛋炒饭
17、女神泉	——				
18、温泉2	——				
19、帐篷	カ-イン	卡隐	春11日	矿场教授	谜之石版/刺身
	フレン	珐伦	冬16日	矿场MM	钻石/咖喱饭
20、发掘现场	キララ	基拉拉	冬26日	睡公主	四季太阳/钻石
21、瀑布	——				
22、农场商店	——				
23、农家	ベス	贝斯	夏28日	农场女主人	花/钻石/草莓牛奶
	アッシュ	阿修	春24日	农场工	酒/年糕
	セレナ	塞蕾娜	春6日	农场MM	钻石/首饰/毛线
24、大桥	——				
25、ガスト宅	ガスト	喀斯特	冬9日	渔夫爷爷	恢复药/乌冬/寿司
	アンナ	安娜	春28日	织袜奶奶	毛线团/钻石
26、建筑用地 马戏团	バ-タル	巴塔尔	夏4日	马戏团团长	酒/年糕/批萨
	ミ-メ	弥美	秋4日	马戏团团员	钻石/首饰/葡萄
27、温泉1	——				
28、小岛	——				

	名称	汉译名	生日	说明	喜好物
矿石镇来客	バ-ン	班	未定	行商人	贵重矿石/巧克力
	ト-マス	托马斯	夏25日	镇长	酒/年糕/钻石
	シュタイナ-	休泰纳	夏10日	怪盗	咖喱饭
	ゴロデイ	哥罗迪	秋2日	木工	木材/毛线/羊毛
	アリサ	阿丽莎	夏3日	养鸡场MM	巧克力/蛋/首饰
	ア-フィ	亚菲	夏17日	矿石镇旅店MM	温泉蛋/巧克力/年糕
	カ-リ-	卡莉	秋15日	杂货店MM	酒/刺身/奶酪
	エリス	艾丽斯	春16日	护士MM	三色花/牛奶
	マリヴイア	玛丽维亚	冬20日	图书馆MM	葡萄/松蘑/药草
	ハリフ	哈里夫	夏6日	矿石镇教会GG	炒鸡蛋/咖喱饭
	ミック	米克	秋27日	牛羊店GG	鸡饲料/蛋/大鱼
	ト-レ	拖雷	秋19日	矿石镇医生	各类药草/牛奶
	パ-プル	巴布鲁	冬6日	锻冶屋GG	各类矿石/巧克力

部分地点需要通过一定事件才能开启:

温泉1：当与矿场研究员**フレン**好感度达到255时，在非火曜日的晚上23：00左右跟着她一同向矿场区域走去，23：20-23：59间从南进入该区域即可触发事件，选择[探**す**]即可。

温泉2：当温泉1出现后进出100次后，镇长



↑第一个温泉开启。　↑第二个温泉开启。

会带着一群小精灵出现在主角面前，并帮助主角开启新的温泉。

无人岛：当主角现金达到9亿以上时会收到岛的购买授权函，并约定下月初付款。如果下月初主角现金仍然高于9亿则会触发购买事件，以后就可以搭乘海滨左下角的船到达无人岛。该岛除了可以建别墅，也有一条鱼王隐藏于此。


↑无人岛及其别墅。


↑宾客满座的事件只是一场梦。

马戏团：主角结婚并生育子女后，游戏时间将跳过3年，这一期间里，织袜子的老奶奶**アンナ**将过世，而马戏团会在原先的建筑用地上建起。但这是一个生意很不景气的马戏团，里面仅剩下马戏团团长及其夫人，不知道他们何时才能宾客满座呢？

商店信息



本作商店以电话购物为主，大部分物品都可以通过电话购买到，大大节约了主角的购物时间。忘却之谷中只有精灵商店、农场与酒吧常年开业，而旅店不出售任何食物，只有特定时间行商人**バーン**会在二楼走廊尽头卖些稀有物品，每年夏天来到时**アイン**的海之家会在沙滩开业。

电话购物一览

にわとりりあ（アリサ）		
11:00 AM–4:00 PM（定休：日曜日）		
商品	中文名	价格
とりのエサ	鸡饲料	10G
动物の药	动物的药	1000G
鸡を买う	买鸡	1500G
鸡を売う	卖鸡	——
アヒルを买う	买鸭	2000G
アヒルを売う	卖鸭	——
タッチパネルグローブ	触摸手套	1000G



←由于鸡在晴天时不用喂饲料，所以很适合初期饲养，所以尽快增筑鸡小屋，打电话给アリサ去买吧。

ヨーデル牧场（ミック）		
11:00 AM–4:00 PM（定休：日曜日）		
商品	中文名	价格
饲い叶	牛羊饲料	20G
动物の药	动物的药	1000G
牛を买う	买牛	5000G
牛を売う	卖牛	——
羊を买う	买羊	4000G
羊を売う	卖羊	——
牛のタネ	牛种	3500G
羊のタネ	羊种	3000G
ペル	铃铛	500G
タッチパネルグローブ	手套	1000G

ざっか屋（カーリー）			
9:00 AM–5:00 PM（定休：火、日曜日）			
商品	中文名	价格	贩卖条件
かぶの种	萝卜	120G	冬30日–春30日
じゃがいもの种	土豆	150G	冬30日–春30日
きゅうりの种	青瓜	200G	冬30日–春30日
いちごの种	草莓	150G	冬30日–春30日
トマトの种	番茄	200G	春30日–夏30日
とうもろこしの种	玉米	300G	春30日–夏30日
たまねぎの种	洋葱	150G	春30日–夏30日
かぼちゃの种	南瓜	500G	春30日–夏30日
なすの种	茄子	120G	夏30日–秋30日
にんじんの种	胡萝卜	300G	夏30日–秋30日
さつまいもの种	地瓜	300G	夏30日–秋30日
ほうれんそうの种	菠菜	200G	夏30日–秋30日
牧草の种	牧草	500G	全年
おにぎり	饭团	100G	全年
パン	面包	100G	全年
油	油	50G	全年
小麦粉	小麦粉	50G	全年
カレー粉	咖喱粉	50G	全年
だんご粉	肉丸粉	100G	全年
チョコレート	巧克力	100G	全年
ワイン	葡萄酒	300G	全年
ぶどうジュース	葡萄汁	200G	全年
かご	筐	5000G	未取得筐
リュツクサツク	大背包	2000G	未增大背包容量
大きいリュツク	超大背包	3000G	购入大背包1周后
青い羽根	青色羽毛	1000G	橙心以上

锻冶屋サイバラ（パ-プル）			
10:00 AM–4:00 PM（定休：木曜日）			
商品	中文名	价格	必要的矿石
クワの改造	锄头	1000G+铜	
カマの改造	镰刀	2000G+银	
オノの改造	斧头	3000G+金	
ハンマ-の改造	锤子	5000G+ミスリル	
じょうろの改造	洒水器	50000G+贤者の石	
钓り竿の改造	钓竿		
ブラシ	刷子	800G	——
乳しぼり器	挤奶器	2000G	——
毛がりばさみ	剪刀	1800G	——
ペル	铃铛	500G	——
マヨネ-ズメ-カ-を作る	蛋黄酱制造机	20000G	アダマンタイト
チ-ズメ-カ-を作る	奶酪制造机	20000G	アダマンタイト
ヨ-グルト メ-カ-を作る	酸奶制造机	20000G	アダマンタイト
毛丝玉メ-カ-を作る	毛线制造机	20000G	アダマンタイト
种メ-カ-を作る	种子制造机	20000G	アダマンタイト
缶诘メ-カ-を作る	罐头制造机	20000G	アダマンタイト

增筑屋ゴッツ（ブロデイ）		
11:00 AM–4:00 PM（定休：土曜日）		
商品	中文名	价格
木材	木材	50G
石材	石材	200G
黄金の资材	黄金资材	100000G
取り坏す	拆除建筑	2000G

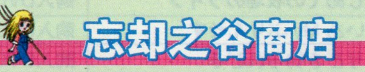
教会		
12:30 PM–4:00 PM（定休日：土、日曜日）		
商品	中文名	价格
咒われたアイテムをはずす	卸下诅咒工具	1000G
咒いをとく	解除诅咒	100000G
ひやかし	离开	

增筑一览						
增筑内容	中文名	必要的资材数	价格（不含资材费）			
			饲い叶	木材	石材	黄金の资材
自宅を增筑する	自己的屋子(第一阶段)	200本	——	——	3000G	——
自宅を增筑する	自己的屋子(第二阶段)	700本	——	——	10000G	——
お风吕を增筑する	浴室	580本	3000G	30000G	60000G	60万G
トイレを增筑する	厕所	400本	2000G	20000G	40000G	40万G
地下室を增筑する	地下室（一层）	999本	10000G	100000G	200000G	200万G
地下室を增筑する	地下室（二层）	999本	50000G	500000G	750000G	750万G
地下室を增筑する	地下室（三层）	999本	200000G	200万G	300万G	3000万G
とり小屋を建てる	鸡鸭小屋	420本	500G	5000G	10000G	10万G
动物小屋を建てる	动物小屋	500本	680G	6800G	13000G	13万G
サイロを建てる	牧草仓库	100本	200G	2000G	4000G	4万G
きのこ小屋を建てる	蘑菇小屋	300本	1000G	10000G	20000G	20万G
メ-カ-小屋を建てる	制造机小屋	360本	3000G	30000G	60000G	60万G
木材置き场を建てる	木材放置处	100本	200G	2000G	4000G	4万G
石材置き场を建てる	石材放置处	100本	200G	2000G	4000G	4万G
黄金の资材置き场を建てる	黄金资材放置处	100本	2000G	20000G	40000G	40万G
别庄を建てる	别墅	999本	100万G	1000万G	2000万G	2亿G
池を造る	水池	600本	——	——	100000G	——

早上的朋友是身边的人们，夜里的朋友是手上的GBA。（黄伟江）
男，17岁，广东省信宜中学高二（8）班，525300

テレビショッピング（2CH うぇぬす）			
2CH预告后6:00 AM–6:00 PM			
商品	中文名	价格	贩卖条件
ちゃぶ台	桌子	500G	うぇぬす救出
道具箱	道具箱	2000G	うぇぬす救出
おしゃれ箱	装饰品箱	2500G	うぇぬす救出
时计	钟	2000G	うぇぬす救出
整理だな	整理柜	2500G	自宅增筑1次
冷蔵库	冰箱	2500G	自宅增筑1次
台所	厨房	4000G	购入冷藏库和整理柜
なべ	锅	10000G	购入厨房
フライパン	平底锅	1200G	购入厨房
ミキサ–	搅拌机	1200G	购入厨房
蒸し器	蒸屉	2000G	购入厨房
オ–ブン	烤箱	2500G	购入厨房
大きいベッド	大床	10000G	自宅增筑2次

メイの服屋		
9:00 AM–6:00 PM（定休：水曜日）		
商品	价格	说明
服装	200G	随牧场度的提高追加新服装
壁纸	2000G	改变室内地板以及墙面样式



农场里出售一些杂货店所没有的果树种子，想种树的话就要自己上门去购买啦，记住果树会在一季结果哦。

农场（ベス）			
4:00 PM–7:00 PM（定休：月曜日）			
商品	中文名	价格	贩卖条件
かぶの种	萝卜	120G	冬30日–春30日
じゃがいもの种	土豆	150G	冬30日–春30日
きゅうりの种	青瓜	200G	冬30日–春30日
いちごの种	草莓	150G	冬30日–春30日
トマトの种	番茄	200G	春30日–夏30日
とうもろこしの种	玉米	300G	春30日–夏30日
たまねぎの种	洋葱	150G	春30日–夏30日
かぼちゃの种	南瓜	500G	春30日–夏30日
なすの种	茄子	120G	夏30日–秋30日
にんじんの种	胡萝卜	300G	夏30日–秋30日
さつまいもの种	地瓜	300G	夏30日–秋30日
ほうれんそうの种	菠菜	200G	夏30日–秋30日
ももの种	桃树	3000G	全年
バナナの种	香蕉	2500G	全年
オレンジの种	橘子	2800G	全年
りんごの种	苹果	1500G	全年
ぶどうの种	葡萄	2700G	全年
しいたけの种	香菇	3000G	きのこ小屋增筑后


↑清净无垢


↑色即是空


↑因果报应


↑纯情可怜

海の屋台（アイン）		
9:30 AM–5:00 PM（夏天晴天开放）		
商品	价格	恢复值(体力/疲劳)
水	0G	+1/–0
焼きとうもろこし	250G	+20/–3
スパゲツテイ	300G	+40/–5
ピザ	250G	+30/–3
かき冰	300G	+1/–20

バーンの店（バーン）				
10:00 AM–6:00 PM（旅店二楼，每月3、8、13、18、23、28号）				
商品	中文名	价格	贩卖条件	效果
ちからで–る	回力剂	500G	全年	体力+50，疲劳度–1
かなりちからで–る	大回力剂	1000G	全年	体力+100，疲劳度–1
つかれと–る	醒神剂	1000G	全年	疲劳度–20
かなりつかれと–る	大醒神剂	2000G	全年	疲劳度–50
女神の胸饰り(小)	女神胸针(小)	50000G	初期	体力上限增加至150
女神の胸饰り(中)	女神胸针(中)	100000G	购买前者一个月后	体力上限增加至200
かつぱの胸饰り(小)	河童胸针(小)	50000G	初期	疲劳度上限增加至150
かつぱの胸饰り(中)	河童胸针(中)	100000G	购买前者一个月后	疲劳度上限增加至200
女神の帽子(小)	女神帽子(小)	200000G	初期	使用道具时消耗的体力减少1点
女神の帽子(中)	女神帽子(中)	500000G	购买前者一个月后	使用道具时消耗的体力减少2点
かつぱの帽子(小)	河童帽子(小)	200000G	初期	使用道具时增加的疲劳度减少1点
かつぱの帽子(中)	河童帽子(中)	500000G	购买前者一个月后	使用道具时增加的疲劳度减半
テレビ	电视	5000G	初期	家具
DVDプレイヤ–	DVD播放机	10000G	购买电视机后	家具
DVD	DVD光碟	100G	购买DVD机后	电视剧(见清单)
アイテムを売る	出售宝物		全年	贩卖不需要的物品

ブル–ば–（ガレッド）			
5:00 PM–11:00 PM（定休日：水曜日）			
商品	价格	恢复值 (体力/疲劳)	贩卖条件
水	0G	+1/–0	全年
マタニテイ	400	+1/–30	全年
オクハツタン	400	+0/–30	全年
セカラシカ	300	+1/–20	全年
タテハマ	300	+1/–22	全年
ムソリ–ニシカリ	350	+1/–25	全年
ショウキリ	300	+2/–20	全年
クロイボデイ	250	+1/–15	全年
ABC	350	+3/–25	全年
ム–ム–ミルク	300	+1/–21	全年
ム–ミルク	300	+2/–20	事件追加
アマイユメ	300	+1/–20	事件追加
オッチョコチョイ	300	+1/–20	事件追加
メガミノユウワク	300	+1/–20	事件追加
ワスレダニノシゼン	300	+1/–20	事件追加

初期还是需要进行大量劳动的，去酒吧喝饮料未必能满足体力消耗，还是在班先生那里多购入一些回力剂和醒神剂吧，另外还可以抱着小猫给矿场的MM看，尽快开启第一个温泉。

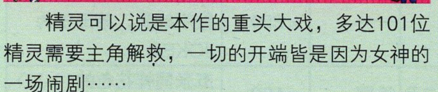
矿场是使主角快速成为富翁的聚宝盆，尽快开启65535层的高级矿场，挖到九色秘宝后向女神许愿下次出货额变为五倍，再结合精灵商店出售的百万元券，三天内赚到十亿绝对是超级捷径。

DVD清单	
名称	购入条件
はじめての牧场のライフ	购入DVD后
でいあ Myぶりんせす	购入DVD后
钓りどき钓られどき	购入DVD后
ちょ–おいしい　r	购入DVD后
まことクンちぇんじ	购入DVD后
美少女怪盗スタ–リリィ	购入DVD后
圣翠玉女学院	购入DVD后
矿石场研究委员会	购入DVD后
妖精さんといっしょ	购入DVD后
妖精さんといっしょ –ぼくの场合–	购入DVD后
妖精さんといっしょ –わたしの场合–	购入DVD后
新机动大战サイキョウオ – THE AUTUMN BLEEZE	购入DVD后
机动ロボサイキョウオ – IN SUMMER VACATION	购入DVD后
机动创世传サイキョウオ– ZERO	购入DVD后
F–3.14MGP	购入DVD后
ほのぼの牧场ライフ　ADVANCE	购入DVD后
カ–ド コレクタ–ちさとくん	购入DVD后
ミネラルタウンのなかまたち	与GBA版联机后

GG版中装备女神耳环后会由于疲劳增加而晕倒，这个BUG在本作中已经修正了，所以各位玩家可以用女神耳环来恢复体力啦。

コロボックルのお店（テンジン）				
10:00 AM–6:00 PM				
商品	中文名	价格	贩卖条件	效果
女神の耳饰り(小)	女神耳环(小)	400000G	初期	随着时间流逝回复体力1点/10分钟
女神の耳饰り(中)	女神耳环(中)	700000G	购买前者一个月后	随着时间流逝回复体力1点/5分钟
かつぱの耳饰り(小)	河童耳环(小)	500000G	初期	随着时间流逝回复疲劳1点/10分钟
かつぱの耳饰り(中)	河童耳环(中)	900000G	购买前者一个月后	随着时间流逝回复疲劳1点/5分钟
友好の胸饰り(小)	友好胸针(小)	300000G	初期	提高收到礼物时的友好度幅度(效果小)
友好の胸饰り(中)	友好胸针(中)	500000G	购买前者一个月后	提高收到礼物时的友好度幅度(效果中)
铜の首饰り	铜首饰	1000G	工具改造为铜	点击地图，临空使用工具，蓄力2级
银の首饰り	银首饰	2000G	工具改造为银	点击地图，临空使用工具，蓄力3级
金の首饰り	金首饰	3000G	工具改造为金	点击地图，临空使用工具，蓄力4级
ミスリルの首饰り	秘银首饰	5000G	工具改造为秘银	点击地图，临空使用工具，蓄力5级
祝福の首饰り	祝福首饰	10000G	得到诅咒工具	点击地图，临空使用工具，蓄力6级
贤者の首饰り	贤者首饰	50000G	有待验证	点击地图，临空使用工具，蓄力7级
CD	CD	不等	见后	见后列表
1万G券	万元券	10000G	全年	出货额10000G
100万G券	百万元券	1000000G	全年	出货额1000000G
牧场物语カ–ド	牧场物语卡片	150G	全年	卡片收集，一套608张，共5套

赌场（ダブリン）				
10：00AM–6：00PM				
商品	中文名	价格（枚）	贩卖条件	效果
お金をメダルにかえる	兑换游戏币	10	全年	现金(G)：游戏币(枚)=10：1
キャベツの种	包心菜种子	500	全年	包心菜种子
パイナツプルの种	菠萝种子	1000	全年	菠萝种子
ピ–マンの种	青椒种子	150	全年	青椒种子
出荷额の本	出荷额说明书	2000	初期	出荷额说明书
はじめてのお料理 1	初级料理书1	100	初期	初级料理书1
はじめてのお料理 2	初级料理书2	100	初期	初级料理书2
はじめてのお料理 3	初级料理书3	100	初期	初级料理书3
はじめてのお料理 4	初级料理书4	100	初期	初级料理书4
はじめてのお料理 5	初级料理书5	100	初期	初级料理书5
はじめてのお料理 6	初级料理书6	100	初期	初级料理书6
リラツクス茶の叶	消闲茶叶	1000	全年	消闲茶叶，料理材料之一
飞行石	飞行石	1000	初期	前往地图上显示的地点
真实の腕轮	真实手镯	2000	初期	查看当前体力与疲劳度
爱の腕轮	爱情手镯	5000	初期	查看对话者的爱情度与友好度
赤マント	红斗篷	65535	初期	操纵正在放牧的动物
ゴツドハンド	神之手	100000000	得到赤マント后	临空取物
ミラクルグロ–ブ	神奇手套	100000000	得到赤マント后	投出即出货

精灵之家

精灵可以说是本作的重头大戏，多达101位精灵需要主角解救，一切的开端皆是因为女神的一场闹剧……

话说有人将女主角托付给女神以及众精灵照料，贪玩的女神却一心想搞出点事端。“无聊的工作！”女神的抱怨引起了天神的不满：“你想违抗神的旨意吗？”见女神毫无悔意，天神一怒之下将女神变成石像。好心的精灵们为女神求情，天神却听不进去，反而连带地责罚了众精灵——将女神与精灵一并送入异世界。

反正都是掌机迷，别的不说，咱祝《掌机迷》越办越好，读者越来越多，价格越来越低。（尚智勇）
男，17岁，江苏盐城市田家炳中学高一（6）班，224001

那么女主角该怎么办，可以照料她的女神被天神惩罚了。天神派来了魔女照料主角，也许是担心恶搞的魔女会给主角带来什么意外，又或许是觉得他对女神的惩罚过重，天神为女主角留了一封信："用你的努力解救出众精灵和女神吧。"就这样，一份艰巨的任务落在了年轻美貌的女主角身上……

游戏初期，天神留下了精灵之家的店长**ガッツ**与两位精灵电台的DJ：负责天气播报的**めるくりうす**以及负责工作指导的**ねぷとぅぬす**。剩下的98位精灵有的隐藏在特殊场所：如旅店左上的火炉、豪宅门前的喷水池；有的当主角完成一定产值后出现：如浇水5000格、出货农产品100个。而这些精灵可以再分为三类：负责牧场日常工作的7组84人、在谷内留守的8人以及9位电台DJ。

在忘却之谷中只有主角可以看见小精灵们，每天10:00–18:00，精灵之家将开门营业。一楼的柜台可以雇佣精灵以及购买各种稀有物品，其中的百万券将来可以成为主角赚钱的砝码。二楼开着赌场，里面流通的是精灵专用游戏币，赌博游戏有三类，从左至右分别是梭哈、21点以及神经衰弱。第一次获胜后又可再从原游戏、比大小和猜大小中选择一个继续游戏，游戏币奖励将不断翻倍，但一旦赌输，原先赢得的游戏币也会全部消失，所以赌场有风险，赌博须谨慎，见好就收才能立于不败之地，当然，要有极好的心理素质。

三种赌博各有千秋，但本作中靠赌博发财的梦破灭了，因为班不再收购各类装饰品（除飞行石，不过应该没有人舍得卖）。但终极秘宝——两双手套仍然需要靠赌币兑换，所以还是让我们大致了解下三种赌博。

三种赌博使用的均是精灵纸牌，其花色分为蘑菇、金币、咖啡杯、小精灵四种，牌面数值是2–10，J、

CD list

CD名	价格	入手方法
春の息吹	500G	初期
まちの精灵	500G	初期
花の芽の秋	500G	初期
64メモリ-ズ	500G	初期
マリンジャズ	500G	初期
ときめくココロ	1000G	初期
真夏の记忆	1000G	初期
秋の喜び	1000G	初期
しずけさのうた	1000G	初期
ガ-ファンぶる-	1000G	初期
ハルカカナタ	2000G	结婚后
君という花	2000G	结婚后
スノ-スマイル	2000G	结婚后
かなしみのグラ-ト	2000G	结婚后
たわむれのグスタフア	2000G	结婚后
元气よく	5000G	孩子第一次张大后
ワンダフルライフ	5000G	孩子第一次张大后
ミネラルタウンのなかまたち	5000G	孩子第一次张大后
WALK	5000G	孩子第一次张大后
コロボサンボ	5000G	孩子第一次张大后
スプリングHM	10000G	与GBA版联机后
サマ-HM	10000G	与GBA版联机后
オ-タムHM	10000G	与GBA版联机后
ウインタ-HM	10000G	与GBA版联机后
ラスト・タンス	10000G	与GBA版联机后

ポ-カ-(梭哈)

名称	中文术语	赢取倍数	说明
1ペア	对子	×1	五张牌中有二张同样数字的牌
2ペア	二对	×3	五张牌中有各有两张同样数字的牌
3カ-ド	三条	×4	五张牌中有三张同样数字的牌
ストレ-ト	顺子	×8	连续数字的五张牌
フラッシュ	同花	×10	五张同样花色的牌
フルハウス	葫芦	×20	五张牌中有三张同样数字与两张同样数字的牌
4カ-ド	铁支	×50	五张牌中有四张同样数字的牌
ストフラ	同花顺	×100	五张同样花色的连续数字
5カ-ド	——	×250	五张牌中有四张同样数字的牌，第五张为JOKER
ロイヤルストフラ	天顺	×500	五张同样花色的10.J.Q.K.A

ブラックジャック(21点)			
名称	中文术语	赢取倍数	说明
6カード	过六关	×50	得到6张牌，且总和小于或等于21点
スリ-セブン	三七	×30	取得三张牌，且均为7点
5カード	过五关	×10	得到5张牌，且总和小于或等于21点
ブラックジャック	BLACKJACK	×3	起始两张牌之和为21点

Q、K、A以及魔女JOKER，其中JOKER代表任意牌，可表示任何牌型、任何数值。同牌型则比数字（A>K>Q>J>10>9>8…>2）。

神经衰弱是考记忆力的游戏，初始发出14张牌，其中12张牌两两可凑成1对，下注后由玩家决定是先攻或后攻。一次翻两张牌，两张牌牌面数值相等，则可继续翻牌；如不同，则交由对方翻牌。先找出4对的一方为游戏胜方；若双方均找出三对，视为平手，重新比赛。若取得胜利，倍率统一为4倍。

ダブルアップに挑战（双倍挑战）在以上三种赌博游戏赢得一局后出现，包括**ハイアントロウ**以及**ハイセレクト**两种玩法，均为猜大小游戏。本作中赌场难度略有降低，在比大小游戏中取消了平局的选择，平局时无论主角选择大或小均不算输但也不会游戏币翻倍。



↑GC版中的同じ曾经让我们输了不知多少次。



爱情初体验

温馨的牧场生活当然少不了爱情的滋润，本作支持与GBA版联机，联机后最重要的便是追加了数位结婚对象。上一次骄傲的女神、搞笑的魔女、可爱的人鱼、沉睡的公主都是结婚对象，那么这次又来了怎样的隐藏结婚人物呢？



カ-イン
生日：春11日
喜好：石版、刺身
职业：考古学家

突然销声匿迹的古代王家是否留有子孙？忘却之谷神秘莫测的发掘现场究竟隐藏着怎样的秘密？**カ-イン**的理想便是亲手解开这一切的谜题。在主角的帮助下，他得到了许多珍贵的发现：新洞穴、谜之石版以及沉睡的古代公主。

对研究乐此不疲的他所要遗憾的大概只有一点：助手**フレン**的料理口味实在惨不忍“食”，却又不得不吃……看来只有依靠我们万能的女主角前往解救他的胃了。



アッシュ
生日：春24日
喜好：酒、年糕
职业：农场工

勤劳的**アッシュ**算得上谷中数一数二的好男人了。温柔体贴的他却特别容易害羞，面对特意去找他的女主角，他只是一个劲的说**セレナ**不在，**ベス**出去了，实际上心里却是希望主角找的人是他自己。

也许是看着**セレナ**从小便体弱多病，**アッシュ**对生病特别敏感，一提起注意健康便会滔滔不绝说个不停，然后不由分说的要帮忙。“这些事是男人应该做的！”如此体贴的**アッシュ**是否打动了你的心？



ロミオ
生日：春9日
喜好：钻石、奶酪
职业：旅店男孩

忘却之谷旅店的少东家，也就是**ルイ**的儿子。每天无所事事，在镇中闲逛，一张甜嘴不知打动了镇上多少女孩的心。如此的公子哥儿不知道让母亲和**ナスカ**操了多少心，自诩与大海相似,却没有大海那样宽广的胸襟，有的只是海边的浪漫以及被晒黑的皮肤吧。

与之相配的是本镇的千金小姐**レオナ**（千金与少爷？），不知道喜爱浪漫的**レオナ**能不能让喜欢制造浪漫的**ロミオ**安定下来呢？



グスタ
生日：春3日
喜好：咖喱饭、腌萝卜
职业：吟游诗人

有着辉煌的家族历史——世代为御用吟游诗人，**グスタ**的年代没有了宫殿，但他仍然保持着吟游诗人的心，而忘却之谷美丽的风景正给他带来了无数的创作灵感。**グスタ**家中陈列着祖祖辈辈留下的各类乐器，在他心中，人生最大的价值莫过于拥有自己的理想并以此为傲。

グスタ曾经周游列国，了解谷外的各类风俗人情。有着同样旅行经历的**ナスカ**与**グスタ**因此相知相识，当然我们的女主角也可以时常拜访他，他非常乐意将自己的所见所闻与他人分享。音乐的人生想来也是非常浪漫的吧……



ガレッド
生日：夏13日
喜好：酒、鱼、寿司
职业：酒吧老板

典型的“心里美”类型，外表长得粗犷，心思却相当细腻。性格略内向的他平日里足不出户，除了水曜日会去谷外办事，其他时间只要去酒吧就可以见到他。他的搭档**ム-**活泼开朗却不太会照顾自己，**ガレッド**用自己的体贴默默的关照着她，如果我们的女主角不加紧脚步，他们可就有可能成为一对夫妻，酒吧就成了名副其实的“夫妻店”。

作为酒吧老板，**ガレッド**的手艺是不用怀疑的，如果好感度达到200以上时，他会为主角调一份特制饮料，并在酒吧中出售。饮料口味由主角选择：酸、甜或甜中带酸，难道就是传说中爱情的味道吗？



アイン
生日：夏22日
喜好：菠萝、大鱼
职业：海之家店长

每年夏天海之家将在海滨右上角开张，在这里可以品尝到具有独特风味的食物。**アイン**最喜欢忘却之谷热情的夏季，所以每年只有这个时候会来忘却之谷开店，夏天一过他便又会告辞前往别的城镇，要追求他的玩家们可要好好把握短暂的夏天哦。



ハリフ
生日：夏6日
喜好：炒鸡蛋、咖喱饭
职业：矿石镇教会少年

离家出走中的少年，有着悲惨的童年经历，土曜日他会来忘却之谷的旅店休息。**ハリフ**总是一副愁眉苦脸的样子，忘却之谷宁静的气氛会不会反而加重了他的沉闷？用爱心让他得到安慰，把他从人生迷途中解放出来，女主角，加油。



ミック
生日：秋27日
喜好：鸡饲料、蛋
职业：矿石镇牛羊牧场主

联机后每周的日曜日与妹妹**アリサ**一同出现在忘却之谷，白天在农场学习农业，晚上去女神泉放松心情。与前作相同，那颗喜爱妹妹的心让他无比讨厌海之家的**アイン**。告别矿石镇的海滩，这两人又要在忘却之谷海边再次争吵个不休了。



トーレ
生日：秋19日
喜好：药草、牛奶
职业：矿石镇见习医生

矿石镇的**トーレ**机缘巧合认识了忘却之谷的名医**バドッグ**，并拜他为师，每逢休息日(水曜日）便与护士**エリス**一同来到**バドッグ**学习医术，雨天的午后还会去采摘各类药草用以研究,相信不久以后他也会成为闻名牧场的名医，不妨送他些药草帮助他吧。



パ-プル
生日：冬6日
喜好：矿石、巧克力
职业：矿石镇锻冶屋店长

为了成为像爷爷那样厉害的人，**パ-プル**总是不断地在磨炼自己，即使是休假的木曜日他也会来到忘却之谷矿场锻炼。他有一双巧手，可以帮助主角打造各类高级工具以及加工机，当他的

睡觉时床头上左SP右PG的日子就是爽啊，做梦它俩常常联手啊。（张子寅）
男，20岁，江苏省连云港市苍梧路36号振兴学生公寓1号楼530室，222005

技艺再度提高时应该就可以像他爷爷那样打造美丽的赛巴拉牌首饰了吧。



シュタイナ-
生日：夏10日
喜好：咖喱饭
职业：怪盗

本作新出现的人物，也是结婚对象之一。名家字画、矿场中的宝物、酒窖的珍藏都是他的目标。没错，他就是最近忘却之谷中的新闻人物，怪盗**シュタイナ-**。每次作案之前总是先送上预告状，对方做好再完全的准备也拦不住他如风的身影。

凭借着自己的帅气，**シュタイナ-**俘虏了一个个MM的芳心，但最终会不会被我们的女主角俘虏呢？未来真是值得期待。



↑怪盗与主角的初会。

在MM版中难道就没有其他结婚对象了吗？不知算不算游戏的“BUG”，本作中的女神、魔女、人鱼以及公主同样对女主角拥有爱情度，而且达到条件时，同样会发生爱情事件，不知道最终是不是真的会结婚呢？只有随着进度的发展来解开这个谜题了。



新增要素

如果只是将男主角变为女主角，怎么对得起牧场的众多FANS。

本作中重新制作了片头动画，也就是故事的开端由魔女的手误改为由于天神的惩罚而使女神化作石像，精灵消失。前来拐卖女主角做工的镇长**ト-マス**也变聪明了许多，在主角发怒准备攻击前及时堵住了即将说漏的嘴，看来被打两次(GBA女生版以及NDS男生版各一次）还是很有作用的。

本作为爱美的MM准备了多套衣服供更换，



↑喂喂，再说下去就要漏嘴啦。



↑女孩子们究竟在烦恼些什么呢？

当然也准备了特别的家具——洋服箱。箱中一共可以放18套服装。初期女主角有三套衣服供更换，也可以去**メイの**服屋购买新衣服，每套200G。本作沿用的牧场度除了与主角称号挂钩，也影响着服装，主角每升到一定等级，**メイの**服屋就会增加一套新服装。

平日里的工作、遇上的各类事件都会提升牧场度，但要达到天使或神的级别就真的得有天使和神的耐心与能力了。如果取得魔女以及女神的礼物，始终放在背包里持有，每1个每1天增加牧场度1点，不过似乎有杯水车薪之感，比较大幅增长牧场度的机会来自向女神的许愿，每许一次可增加牧场度1000-5000点，不过面对10亿这样的数字似乎也并不多了。

壁纸的更换让一成不变的家也变得华丽起来，喜欢怎样的风格？就用下面的图做个参考吧。壁纸同样在**メイの**服屋中出售，2000G一张，需要注意的是，每次只能选一种壁纸，一旦选定购买后想要换回原状仍须支付2000G。小插曲：可以向**メイ**打听矿石镇的故事，不过她一讲起来就打不住……

村民个性比起前作更加的鲜活，制作者重新制作了新的表情，用手指着脸颊的精灵是不是更加可爱了些？而围绕着女孩子的故事情节也同样出现了，如众女孩对于美容的想法，女孩子间的悄悄话，这些都是男生版中所没有的情节，让牧场中的人物更生动地展现在我们面前，努力发掘游戏中更多的情节吧。

比起以上这些，“女儿”这一概念可谓本作最大的亮点。在PS2版《OH！美丽人生》一作中，便出现了生出女儿的可能性，那么本作女儿的出生条件又是如何的呢？女儿身边又会发生怎样的事件？本作与前作又还存在着哪些不同和改进呢？这一切让我们共同努力，揭开真相。





PRINCE OF PERSIA REVELATIONS

家用机上《波斯王子》刚刚发售了系列的第三代，与此同时掌机最新作也都发售了。和GBA的以往的2D横版游戏、NDS转变为2D战略游戏相比，PSP版完全保持了《波斯王子》的风格。但可惜的是PSP的这个《波斯王子·启示》并不是系列的最新作，而是二代。好在游戏并不是完全移植了事，而是增加了四个区域，所以同样值得一玩。 文编/天意

PSP	UBISOFT	发售日2005.12.6
	ACT	1人/49.99美元
波斯王子·启示		容量256K

基本操作

十字键	上：地形视角 下：运用能力 左：视角规中 右：主视角（主视角中按住L键按摇杆可主视角观察）
摇杆	控制角色移动
□	攻击
○	捡起武器/投出武器/(悬挂在边缘时)落下
△	背技/第二武器攻击
×	跳跃/滚动/翻身
L键	按住L键再按摇杆可转动视角
R键	防御/走墙

在游戏中按Start键选择Combo List可以查看详细的连续技出招表。

伴随急促的呼吸声和快速的脚步声，王子在古建筑的道路中拼命地向前奔跑，一只形态诡异的黑影紧随其后。王子被逼到路的尽头，没有了去路，转身抽出了两把剑。

画面一转，一个暴风雨交加的夜里，王子的船在海面上摇曳着。突然一排火箭从远处射过来，紧接着一艘载满怪兽的船逼近王子的船，王子命令大家拿出武器应敌，在这艘怪兽船上一个身穿黑色皮衣的性感女人从后面慢慢出现。

战斗开始，这时屏幕下方显示操作方式，接着船上一些物品爆炸出现了通路，顺着路一直前进。王子利用绳子弹回甲板上，看到了站在高处的那个神秘女人。向上前进，王子来到黑衣女SHAHDEE处。

打她没什么特殊的，和她战斗一定要注意防守就行了。可以防御反击攻击她，或者使用滚动迂回战术。防御反击的方法：防御对手攻击，按攻击键反击。

就快把她干掉的时候，她停下来说："看来女王高估了你！"然后一套连击把王子打下船。

王子脑海中出现回忆的情景，一个老者说印度王在一个叫做"时之岛"的地方发现了回到过去的入口，而王子利用时之沙将苏丹皇宫拯救于毁灭的同时造成了时空裂缝，一只强大的时间守护兽"达哈卡"就出现了，这只怪物是永远不可能被击败的，而王子注定要被它杀死。王子想到要活下去的办法只有一个，就是到时之砂的诞生地，寻找回到过去的办法，去阻止时之砂的诞生。没有了时之砂，王子的上一次冒险将不复存在，"达哈卡"也将随之消失。





受难海滩

王子在岛上醒来，几只乌鸦飞过来攻击王子。王子伸手拽刀，却发现身后的武器没了，就随手捡起一根木棒。向前到台阶处，先别上去，在台阶左边发现一个箱子，打开得到一个ARTWORK(游戏中共50个，得到后在标题画面附加内容查看)。然后上台阶，前行来到第一个存档点。然后继续前进，根据提示按R键爬上石柱，在三个石柱间跳跃直到来到上面平台。

沿路向前，和两个敌人战斗。这时王子使用的木棍威力非常小，干掉他们后可以捡起他们的武器使用。上台阶继续往前，来到关闭的铁门处，从左侧平台上去，翻过铁门。

那个女人出现，但是她留下几个敌人后跑掉了。王子从这里得到一把武器—SPIDER SWORD，跟着屏幕提示学习双手武器招数，消灭几个杂兵，进入新开的石门。

废墟初现

跳过两个悬崖，来到一个区域，出现一个由几只乌鸦变化的敌人，用过头攻击（×□□）很容易打到他，然后他会变回乌鸦飞到上面平台。爬上入口旁的平台，蹬上去反弹抓住上方石台。来到乌鸦人所在的平台，打到一定程度他又飞到上方。走墙来到前方稍微高些的平台，然后再走墙回来，这时可以扒住石壁边缘，跳到上面边缘，跳到对面空中的半截石柱，沿楼梯来到乌鸦人所在的位置，干掉他后按R蹬墙踩红色的开关开门，注意此处墙脚三个木桶中间有一个宝箱。

走墙后利用墙上红布落到地面，干掉敌人后，登上几个台阶来到上方平台，在台阶边缘走墙到对面峭壁边缘，扒住边缘转到另一侧，越过下方大坑。通过地上机关，来到存档点，继续前行。发现黑衣女人站在一片图腾的祭坛上，王子拿刀向她砍去，女人却消失在沙子中，王子也卷入沙中。周围场景发生变化，王子奇怪不知道这是什么魔法。

时间之门

王子获得RECALL能力，使用方法是按十字键的下键。从原路返回，这里的地形没什么变化，只是地上墙上的机关已经开启了。消灭几个杂兵后，从左边柱子爬上，向对面跳上墙，来到





我是一名初三学生，在游戏的道路上，所受的障碍是一般人无法想象的，但是我仍然支持游戏，支持《PG》。（叶致远）
男，14岁，江苏省苏州市江苏省外国语学校初三八班，215104



平台上，得到宝箱。然后走墙跳到对面扒住边缘转到后面，跳到另一侧。走墙开启开关后从红布滑下来，出门穿过几个机关，来到最初碰到乌鸦人的区域。

这里不要直接回去，从原路返回乌鸦人出现的最后地点。楼梯旁有一个机关，开启机关后上方墙壁下的小门会打开，进入里面可以提升HP上限。现在虽然没有时间变慢能力，不过速度快的话同样可以进入。方法是，踩开关后立即从旁边楼梯处爬上去，然后沿楼梯左侧走墙，多次走墙后马上多次滚动进入小门。里面的机关难度很高，不要试图直接走过去，要多利用走墙和翻滚通过机关。如果费血死掉，可以用RECALL技能恢复重来，来到最里面提升HP上限后，这些机关都会停下来。

再次踩墙上的机关，开门。原路返回，通过几个机关来到存档处，在下个房间干掉新敌人，沿楼梯向前，干掉门前几个杂兵，进入古堡。跳到墙壁凸起处，沿凸起爬行。来到大厅，正前方可以存档，但是这里的门是关闭的。

从左侧低平台上去，然后经过几个石柱来到右侧平台，来到一个上不去的高平台位置，可以看到一个挂着红门帘的门，跳过去。通过几个机关和断路，沿长长的梯子下去，一直来到存档点。继续用走墙和滚动通过几个机关，见到黑衣女人。

出现几个杂兵，其中一个新敌人女忍者兵速度很快，直接攻击她即可，不要跳跃攻击。干掉他们后利用中间柱子上的横杆，上到右上方高处平台，走横木过去后，再利用墙上的横木和登墙反弹来到上方，和一个女敌兵发生战斗。干掉她后悬挂在护栏边缘，反弹跳到空中横木，沿横木来到一个平台，干掉杂兵后在边缘处跳向红色挂帘，这时要注意，向下滑动时看屏幕提示按×跳到下方平台，走横木时和一个女忍者单挑，她过来时跳起攻击她即可。利用墙上横木上去，干掉两个女忍者。扒住边缘反弹到横木，和一个女忍者单挑后拉动开关。利用红布下去后进门，利用跳跃和滚动通过机关，来到存档点。

忧伤之女

进入屋子黑衣女人和一个红衣女人打在一起，红衣女不敌黑衣女就喊王子帮助她，王子本着“敌人的敌人就是朋友”的原理，和黑衣女战斗。

和第一次一样，注意她的攻击，多使用防御反击或者用过头攻击（×□□）把她干掉后，王子和红衣女人说明身份，并且要求见女王。红衣女说今天是重要的日子，女王不能被打扰。这时上方巨石落下，把王子和红衣女人分开。红衣女不让王子过来找她，并让他离开。她说女王对这个世界上所有的人都没有爱意，她会杀了王子的。

这里前方两侧蜡烛的中间是一个石碑，过去按R键把石碑拉到后面。同样通过几个讨厌的机



冬天到了，只要等到下雪，就可以进行我的“诅咒雪人大计划”。（刘溢）
男，12岁，湖北省武汉市武昌水果湖桃山林小区二号楼12楼B座，430071

关，来到里面提升HP上限，然后机关消失，原路返回。

出来后从旁边的岩石向上，跳到石墙边缘，利用墙上的横杆荡到上面，见到存档点。





命运黑手

悬挂在断桥边缘，利用边缘来到上面。此处前面墙上一扇大门打开，所以不能走墙过去。要先利用石头上方的绳子爬上去，然后向外跳抓住空中的开关，把门关闭。然后下来，走墙过去。再次利用绳子向对面平台荡过去。进入屋子，干掉女忍者后按上键观察屋内情况，发现一侧墙上有凸起，按R走墙抓住，沿横梁和边缘来到上方。

看准时机走墙并抓住绳子，然后向对面跳过去并抓住绳子，再利用绳子看准时机走墙通过墙上转轮，落到地上。通过机关，穿过水帘，见到存档点。

进入后是一个祭坛的传送点，下面四个柱子，按照进门后所见的顺序，走墙踩右下、右上、左上、左下，开启。进入后王子获得使时间变慢能力—暴风眼（EYE OF THE STORM）。

滚过地上的机关，扒住边缘一直下落到下面。按下键使用"暴风眼"踩地上机关，向前跑利用这段时间通过打开的门。干掉两个杂兵后，从前面跳下去，发现宿命敌人"达哈卡"。从一侧走墙抓住墙上横杆，一直荡到平台上，一路来到被"达哈卡"破坏的门，见到存档点。

遇见"达哈卡"后开始逃命，多次走墙和横杆跳跃，进门后把"达哈卡"暂时甩掉。走墙反弹到中间圆柱，爬到圆柱上面后跳到对面。进入后显示要去的地方，利用石柱旁的红布落下，这里以前来过，从中间大坑上的裂口转到另一侧后，"达哈卡"再次出现，赶紧逃命，水帘把"达哈卡"挡在一侧，见到存档点。

帮助之手 PSP版这里增加了关卡

进门后一个戴面具的神秘怪人向王子扔过来一把斧子后跑掉。这里以前来过，一直来到中央大厅，发现以前没开的门打开了，发现存档点。

进去后通过机关，从梯子下来；到上方方块处，向墙跳过去。利用梯子和横杆，一直来到对面小平台，在小平台上走墙到侧面平台，再走墙来到有梯子的平台。沿梯子下去，用远视角观察，沿右侧走墙时跳到左上有梯子的平台下去，见到存档点。

从进入方向的右侧走墙，利用几个横杆荡到对面平台，在地上机关走墙反弹抓住横梁，上横梁向右侧墙跳去反弹到上面横梁。前行，右转。在最前面横梁左转；前行，分岔处左转；前行，分岔处右转，杀死一个敌人；分岔处右转；前行，最前方左转；前行，分岔处左转；前行，分岔处右转，杀死一个敌人；分岔处左转；前行，分岔处右转，杀死一个敌人；跳到右侧横梁，再快速跳几次到右侧边缘。

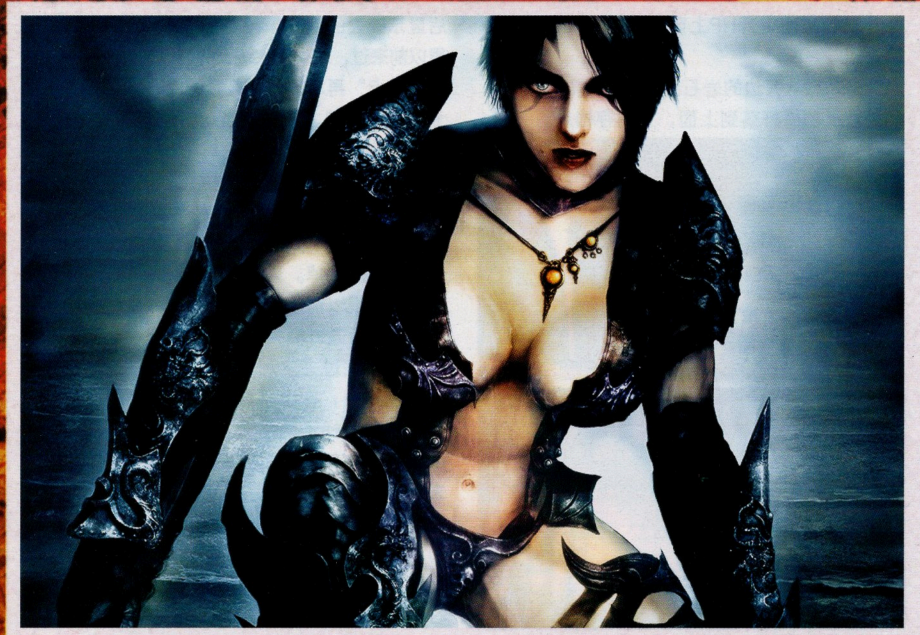


沿边缘向右移动，跳到上方边缘。向左移动，干掉几只乌鸦。向上跳，沿边缘向左移动，下落到下方边缘。向左移动，转到侧面后，跳到上方边缘。再向上跳，到上方边缘。向右到侧面，跳到上方边缘。向右移动到侧面，连续向上跳两次到上面。向左移动，进门。走墙反弹抓住梯子，向上爬。跳到对面梯子，向上爬。跳到对面，进屋干掉几个敌人。

跳到边缘，向右移动。连续向上跳两次。向左移动，跳到上面。向左移动到尽头，下落到下方。向左移动，跳到上面。向左移动，跳到上面。向左移动，进屋。

按上键进入地形视角，很容易看清凸起边缘位置。一直往上跳，来到两个积压木位置，站

问世间掌机为何物，直教人昼夜难眠。欲知掌机是何物，一定要把PG翻烂。（解星辰）
男，17岁，河北省石家庄市河北医科大学19-3-101，050011



在一侧，利用他们反弹两次到上方边缘。继续往上跳，来到上面，上梯子，走墙到后面得到宝箱。回来上梯子，出来后见到存档点。

走墙开机关，进门干掉几个敌人。这个屋子中两侧墙上有机关，一侧的机关开对面的门。第一次开机关会出现敌人，干掉出现的敌人后，再次踩一遍这个机关即可。分别把两侧门内墙上的机关开启后，中间门的两个石门打开，利用时间变慢能力进入这个门。

在一个有横杆的机关位置，按R键推动机关，几圈后前面两扇门打开，进入。利用红布滑下，中途会抓住横杆，向红布荡过去，继续向下，多次后抓住边缘，进门。按上键用场景视角观察，抓住边缘，快速向下落，小心滚动滑轮，一下来到下方。悬挂边缘，利用红布滑到下面。对面有存档点，HP少可以去补充，回来进屋。上梯子，向上爬，跳到对面平台。跳到梯子上，向上爬，跳到平台，上梯子向上爬。从平台中出来后，右侧墙上有裂口，扒住裂口向左移动。跳向第一个横杆，控制王子面朝下，荡向墙反弹向上抓住上方横杆，到达最高横杆后，继续向墙荡，抓住墙的边缘，向左移动，跳到平台后，上梯子。通过几个机关后，进入大厅。

钟楼之旅

原路返回，来到大厅。王子把蛇剑插到机关，出现推杆开关。可以360度旋转，每90度开启一条通路。顺时针推动180度，从下方两根柱子处，来回反弹到下方，贴着左侧走墙后，马上来回反弹几次到上方抓住边缘，再次走墙和向下反弹跳，抓住边缘移动进门，过几个机关后，来到提升HP上限处。这里有些难度，按上键利用场景视角比较容易观察。出门后从旁边台阶走，利用反弹跳回到中心位置。

回来后再顺时针推动90度。从门口处走墙反弹到里面平台，再走墙然后一路向上，进门。拉开关后，赶紧翻滚进去。在烛台间反弹跳到上方，走墙踩机关开门。在一个向下流沙子的屋内用反弹跳一直向上，出来后踩墙上的开门，进门后画面提示了要去的地方。

这里PSP版增加四个可以转动的梯子，推动下方把手转动。先来到中间的园亭位置，按上键进入场景模式，把四个梯子推成如图形状。



沿左下方梯子到左上方进门，推机关后外面出现更多的门。返回后，把梯子推成如图所示。

我的父母很反对我玩游戏，从小只有一台FC相伴，从初一存钱到高二才有钱买一台宝贵的GBA，很珍惜，两年过去了，仍像新机一样。（鲁君）男，18岁，湖北省武汉市青山区白玉山七街27门5号，430085



从左下方梯子上去，沿路来到左上方梯子，进门后直行。到尽头后登墙左右跳到上面，通过机关。踩右边的机关，快速跳到缺口，跑到推动的横杆处。沿边缘移动到有宝箱的房间，下落后取得宝箱，踩机关后沿边缘下去，回到楼梯房间。再返回这里，然后登墙上去，推动横杆后，下方墙移动到上面。下去踩门口机关，推横杆机关开门，进去。通过机关后，来到楼梯房间，抓住边缘下去，落到右上角楼梯。不要进门，沿着楼梯向下落到右下角楼梯，进门。到达边缘后，走墙抓住空中横杆，荡几次后到达墙上的凸起边缘，沿边缘走到平台。推横杆机关，画面提示下一个横杆机关位置。然后出门，利用红布下去。

然后推成如图形状。



从左上角上去，从右上角进门。尽头处蹬墙反弹几次到达上面，到下个屋子跳下去，干掉两个杂兵。登墙跳后抱住右侧的柱子，爬到这根柱子最高处，跳向墙抓住边缘。沿着边缘向左移动，沿边缘来到对面，进门。来到高处门口，沿右侧走墙反弹到平台，抓住上方边缘，向右移动，到尽头下落再向右移动，进门沿路来到旋转机关处，推动机关。沿楼梯来到尽头，利用红布下去。

最后把楼梯推成如图形状



从左上角楼梯上去，进洞下楼梯，避开转轮跳到对面梯子，上去。进入这个屋子后，来到进门处的左上角，跳上去抓边缘，沿边缘来到上面，一直来到外面。下落到右上角梯子，沿梯子进门,避开机关来到尽头，跳起来拉开关开门。利用红布下落到底部，从左边走，见到存档点。沿右侧边缘向左移动，几次悬挂下落后来到下方，向前走干掉多个敌人。向前进入BOSS战。

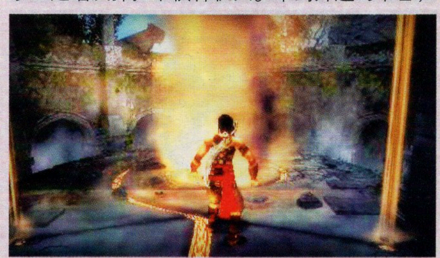
BOSS石巨人非常简单，打法是，从它双腿下钻过或滚动移动到其背后，然后攻击它的后腿。当他站立不稳倒下时，跳到他的背上，此时用时间缓慢（暴风眼）能力，然后快速攻击它头部，可迅速干掉它。当然也可以不用暴风眼机能，慢慢打它。

干掉两个杂兵后进门，右侧有宝箱，向左走开墙上的开关。然后用时间变慢技能，上到移动平台跳起抓住上方边缘，再跳上去，见到存档点。

时钟和齿轮

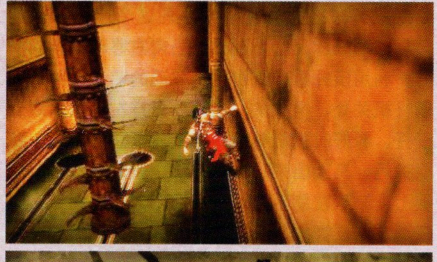
在横梁边缘用时间变慢能力，避开转动机关，跳过去。

干掉敌人后，注意一侧上下移动的圆柱，通过几个圆柱来到墙上有开关的平台。开机关后迅速走墙，来到移动的墙上，趁它移动的间隙转到对面，利用横杆进入横杆机关的房间。顺时针转动横杆机关使外面横杆移动到左侧，出来后利用横杆上去。遇到两个新敌人，它们会爆炸，干掉它们后，跳起抓门口上方开关。来到升起的小平台，干掉两个爆炸兽后，从一侧横梁上去，跳到对面一段横梁，沿横梁进入这个屋子。开宝箱后，沿长梯上去，到尽头后向右移动，跳向横杆，利用横杆看准时机跳到移动的墙上，再跳到横杆机关处，推机关。出来后悬挂左边然后跳到横杆，看好时机跳到旋转物上，再跳到对面，踩机关后，马上出来从上方走墙，反弹到移动的木头上，来到左侧平台。干掉两个爆炸兽后，在屋子里走墙反弹拉下横杆机关。来到升起的平台，





干掉敌人后，来到横梁上，跳过旋转的齿轮来到对面。沿边缘向上，到达最高处时不要进门，继续往左，这里有一个宝箱。然后返回进门，避开多个机关来到尽头，从左侧木门上去，悬挂着移动到开关处，开机关进门，见到存档点。下去遇见新的敌人，干掉它们后，使用时间变慢能力然后开墙上的开关，这段时间内上到升起的平台，然后抓住绳子。荡绳子来到左侧平台，干掉几个敌人后，先向左走。通过几个机关，来到最里面。爬圆柱后面的梯子，跳到圆柱上面得到宝箱。然后原路返回，去桥的右侧。走墙通过旋转轮，用时间变慢走墙通过第二个旋转轮，然后按跳抱住柱子，通过几个柱子，来到旋转开关处。开机关后，左侧走墙上到移动平台，在平台上右侧走墙，然后接几次反弹跳来到左侧上方，得到一个宝箱。再次出现一个石巨人，攻击方式同第一个。干掉它后沿路向前，得到一个宝箱。返回进入另一个门，走墙干掉一个敌人，抓住绳子，再次向前走墙，然后跳到右侧平台。喝水可以恢复HP，然后在上方水槽滚动向前，注意在旋转物下方钻过。先到中间部分，拉空中的开关。然后返回水槽继续向前，从右侧上去，沿路前进，通过几个机关，通过水帘，见到存档点。开启时间之门，回到现在。王子得到BREATH OF FATE能力，按住R键后再按下键使用。





通过几个机关后，来到大的房间。干掉几个敌人后，利用红布滑下去，然后走墙抱住柱子。利用柱子来到前方平台，走墙到上下移动的平台。再走墙后反弹跳到上方，利用爆炸兽把木门炸开，进入后走墙利用绳子荡到对面平台。穿过两个金属的缝隙，跳过断路来到尽头。下落到下方，干掉一个敌人，前行跳过瀑布，前行来到一个小房间。干掉几个敌人后，上后面的梯子，注意旋转的天花板上的空隙，到达头上时跳上去。然后爬上左侧，观察中间旋转的柱子，跳到有边缘的一侧。转到右侧时，跳过去，爬到上面，再跳到中间高处，看空隙爬上去。再利用这个方式，踩左侧机关，然后用时间变慢，进入右侧打开的门，见到存档点。

进去后从墙上裂缝进入下个区域。反弹跳墙

到上面，干掉敌人后，上到右侧高处，跳到中间石柱，然后跳到一侧横梁，上到最高处，向右走墙几次后爬上梯子。在护栏悬挂，下落后一直往左移动。来到平台上干掉敌人后，沿右侧梯子向下，按左或右键翻转到后面，跳到对面平台。利用走墙和墙上反弹来到下个区域，沿梯子下去，干掉敌人。从右侧上去，悬挂在边缘向左移动，来到平台。“达哈卡”出现，继续逃跑。在通过第一次水帘后，用反弹跳开机关，继续反弹跳来到上面。通过第二个水帘后，见到存档点。





沿路前进，通过多个机关。在尽头悬挂，使用蹬墙反弹跳到下面。一路前进，来到石巨人对面区域，刚进门利用走墙在左侧得到宝箱。向左走来到尽头，引诱石巨人向裂纹石墙扔炸弹，炸开后进入，来到尽头提升HP上限。出来向另一面走，来到尽头碎门处，引诱石巨人扔炸弹，炸开门后进入，见到存档点。

拉右侧开关，快速走墙来到右侧屋子。站在跳下来的右侧等石巨人扔炸弹，在里面得到宝箱。爬上梯子，推到空中悬挂的石头上，等石巨人扔炸弹炸下去一块。向左移动，跳到上面小平台。

在屏幕左侧走墙，两次后扒到梯子上，进屋推开关。掌握时机走墙，再次走墙来到圆柱体上，移动到右侧看时机下落，再次下落后看时机下落到下方横杆，荡到右侧抓住边缘，再利用横杆，下落到右侧平台。上梯子反弹到空中石头，再次等石巨人扔炸弹炸下去一块。向右移动然后跳到上面，向右走墙两次扒到梯子上，进屋转动开关。出来沿路来到另一个机关处，转动机关。出来走墙上铁桥得到宝箱。一直往下来到BOSS处。用前面同样的方法很容易就把它干掉。从齿轮处利用横杆来到上方，蹬墙拉机关，出现路。

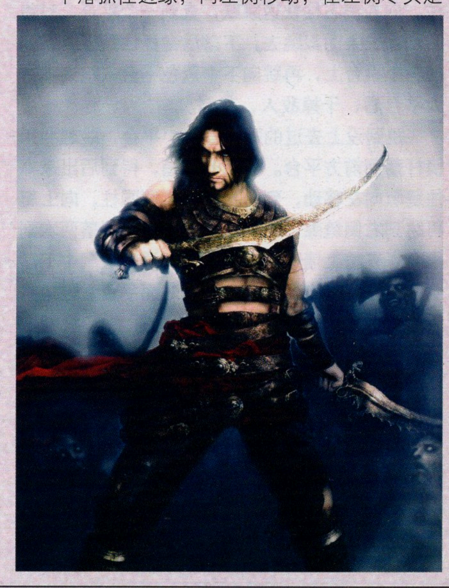
第二座塔 增加PSP关卡

过去推动横杆机关，利用红布下落到最下方。回到大厅见到红衣女，她似乎很了解女王，并且透露出女王和王子一样，知道自己死亡的时间和方式。她告诉王子她叫凯琳娜，王子得到新武器—LION SWORD。

面对地上有裂缝的方向，把开关推到右侧，从升起的石头上去，进入里面。来到分岔路时走右边。进门从右侧走墙，利用横杆荡到前面平台。从门进入，转过去来到外面。跳到右侧平台，沿边缘的平台继续前进。悬挂在边缘，下落到下方横杆，一直下落到下方平台走左边的墙抓住一个横杆，跳到左侧下方平台走。右边的墙来到一个横梁，小心乌鸦。到右侧横梁，下落到下方凸起处，移动到一侧，下落到下方边缘，移动到左边尽头。下落两次到下方裂缝，移动到最左边，下落到横梁，再下落到横杆。荡起抱住柱子，来到下方平台。走墙抱住柱子，跳到右侧平台，可以存档了。

在右侧下落到底部，快速向左走墙，再向左走墙，下落到下面，向右走墙来到安全位置。向右走墙两次抓住横杆，下落到下方横杆。一直向左，下落到很长的缝隙，向右移动到达尽头后下落到底部。

下落抓住边缘，向左侧移动，在左侧尽头走



墙，反弹到枯树上。在右侧树根上跳起抓住横杆，荡几次上去。再往前跳，跳起抓住上方裂缝，向左移动。到达尽头自动落下，向前走然后跳起抓住上方边缘，向右侧移动。到达尽头下落抓住横杆，下落到地面干掉敌人。

利用旁边的石柱上去，从石柱上下来干掉敌人后。从另一根石柱上去，跳到平台上，跳起抓住上方裂缝，移动到尽头下落，跳起抱住石柱。向右侧石柱快速跳跃，直到一个平台，对着石壁的长条图案跳去，下落后会抓住裂缝。跳到蓝色小平台上，再跳向下个蓝色平台，跳到下方大平台后，干掉敌人，存档。

跳到没上去过的那个蓝色小平台，跳起利用横杆荡到前方平台。里面有宝箱，得到后出来抓住缝隙向左移动，到尽头跳到左侧圆柱，向上爬再跳到右侧缝隙，向左移动到尽头，下落两次到平台。直着上墙进入树洞，从树洞的破洞中下落到下面平台，走到尽头，跳到对面平台。过木桥后干掉敌人，利用横杆荡到上方平台，跳到右侧蘑菇形状物上，到右侧直着走墙上去。继续向前，抱住圆柱，爬到顶部跳到另一根上，然后向后方跳（玩家自己这个方向）。从另一端跳下去，站在碎裂的木头顶端，下落到下方平台。这条路塌陷，赶紧沿路跑到平台上，从右侧缝隙来到石头上，直着走墙抓住上方缝隙。沿缝隙来到最右侧，用主视角观察中间石柱的位置，反弹跳





到下方平台，干掉敌人，存档。继续前进可以得到宝箱，返回进门，踩墙上的开门，进门。

一直来到上下滚动的机关处，用时间变慢后走墙踩开关，进门。干掉敌人后，从右侧走墙来到台阶处，快速荡横杆来到旋转刀处。跳到下个平台，避开刀片。利用红布滑下来，跳到下方平台。跳到下个平台后，利用横杆和走墙快速前进，踩墙上的机关后进门，走墙过去，干掉敌人。抓住横杆，再跳向红布，反复几次到达下面。沿路下去，避开机关来到外面。利用横杆和

建议搞个得错别字有奖的活动，找出十个错别字奖PSP，找出八个错别字，奖NDS，找出五个错别字，奖GBM。（何健源）
男，19岁，广东省佛门市顺德区北滘镇三柱工业大道13号，528312

绳子来到红布处，从红布滑下，跳到平台上，进门后踩左侧机关开门。

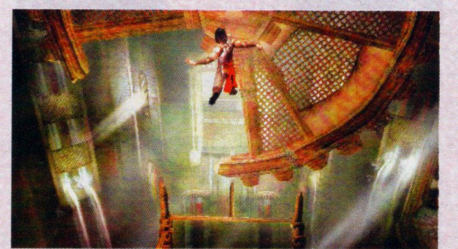
进门后在机关处直接落下，走到尽头可得到宝箱。返回后，使用时间变慢技能踩机关，走上面的铁网来到尽头，走墙踩机关再次使用时间变慢，来到存档点。取得上方宝箱后回到大厅。

来到神像处，干掉敌人。从门口左侧梯子上去，打跑乌鸦人，接着爬梯子。再打乌鸦人，从右侧走墙再利用绳子来到平台，干掉乌鸦人后，向着雕像位置走墙，跳到横杆上，进门。跳到边缘一直向下，来到最下方干掉敌人后，从另一侧一直向上，存档。出门后推横杆开关，进入下个门，上台阶干掉敌人，这里有个宝箱。向左下角走，在没有护栏的地方下去，里面可以提升HP上限。拉中间石柱上的开关，利用时间变慢技能接着向上，一直来到顶端，打跑乌鸦人。从边缘的柱子上去，地上有个开关，先去右侧拉空中的开关，然后推箱子到地上的开关，进门。利用缝隙和横木来到绳子处，沿绳子下去。回到刚开始的地方，推开关进门，见到存档点。

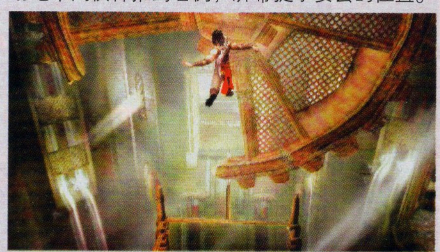
把进来处定为上方向，推动左侧两个横杆开关推到向下位置，右上的向下，右下的对着右侧的墙，开动机关，下方中间大门打开。进去后沿右侧石头的凸起跳上去，过水帘后可以存档。进入时间之门，得到Ravages Of Time能力，按R后按下键发动。

一路利用墙上凸起处来到外面，爬上右侧石头，跳到上方横梁，沿横梁来到上方平台。沿缝隙继续向上。干掉敌人后，沿右侧走墙，沿边缘来到上方。进屋后再利用边缘，到另一侧可以存档。然后沿着边缘和横杆等物体通过几个区域，进门来到存档处。爬上右侧墙，沿树来到平台，走墙抓住边缘移动进门。进门后用时间变慢技能通过机关，来到存档点。过机关来到下个房间，打跑乌鸦人后从横梁继续前进，来到另一个房间，从门口看到乌鸦人。沿着横梁可以找到一个宝箱，来到乌鸦人处，达哈卡出现，进入追逐战。

躲开他后，进入时空转换并存档。来到外面提示要去的地方，到里面存档继续前进。来到外



面，干掉敌人后，推中间横杆到反方向。利用左侧转动的柱子来到上方一个横杆处，推动横杆一直来到正上方右侧区域，得到宝箱。推动横杆开关放水，里面可以提升HP。出来后干掉敌人，把场地中间横杆推到右侧，屏幕提示要去的位置。



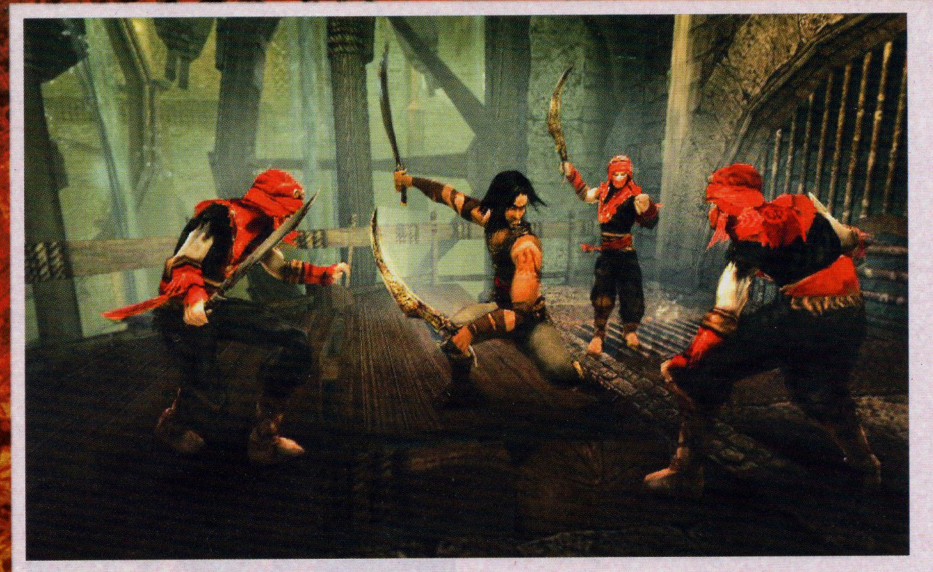


门打开后，原路返回。利用红布滑落到神像处，存档出去来到大厅。达哈卡竟然赶来，并把向王子扔斧子的那个神秘人吃掉。存档后直行来到沙楼房间，凯琳娜关上大门，把王子困在里面，然后拿起双刀，原来她就是女王。原来女王也预见了自己的未来，预见要死在王子手里。所以她派了黑衣女SHAHDEE阻止王子，希望改变自己的命运。和凯琳娜战斗，近身很难对付，她会破坏防御，所以最好和她保持远距离。距离远时她会瞬移到王子身边然后用腿踢，躲过后马上攻击她。打到一定程度，她会放出两个杂兵，打死杂兵后她每次瞬移两次才停下来。反复这个过程即可战胜她。

监狱

胜利后城堡破坏，王子掉入不明地区，王子认为他的目的达到了，杀死女王就阻止了时之沙的诞生，但是达哈卡再次出现。躲过他的追击后，王子来到建筑内部，在绝望之际看到墙上的碑文，碑文上说一种叫幽灵面具的东西可以带来机会。

上楼梯躲过达哈卡的追击，拉下石门来到坟墓大厅，从楼梯上去进入右侧被达哈卡破坏的路，前方有两条路。先左后右拉下三张石门后，大厅中的棺材升起来了，从底座爬到上面，跳进



水帘到存盘点。后面出现两种新敌人,一种凶悍的敌人最好不要恋战,因为这时王子的剑已经折断,很难杀死敌人。走横梁干掉敌人，蹬墙时出现敌人，要抢先攻击。接着躲避达哈卡的追击，来到祭坛得到wind of fate能力，使用方式同前。

从祭坛出来后，过机关直到拿到武器——蝎之剑，这把剑可以蓄力，并且可以破坏有裂缝的墙壁。破坏有裂缝的墙继续前进，到达牢房推横杆机关打开周围的门。干掉敌人后，用一个房间的箱子压住地上开关开门。进去后推横杆机关打开门，地上的机关踩下去可以扎死敌人。踩一个屋子中的机关进门，通过存档点后，用蹬墙反弹到上面。然后一直来到BOSS巨大机器人处，它的打法和前面





石巨人基本一样，多使用时间变慢技能。

干掉他后从旁边的房间沿梯子到二楼，这里可以通往HP提升处。出来后进入唯一可以进入的门。蹬墙跳到上面杆子，按提示来到存盘点。

女王图书馆

通过蹬墙反弹到横梁，一直来到图书馆。先到左边的转盘机关处，转动后向打开的一侧走，干掉敌人后，再转动转盘机关，进屋拉开关，一扇门打开，不必使用时间变慢能力，门关闭速度很慢。出来后把转盘转回来，进这个打开的门。沿路来到对面，在里面拉出两个有把手的书架，利用它们来到上面。向后荡，经过横梁和边缘下落到平台，跳到两个多边形建筑上面，到右侧的建筑物上面时，向右走，跳到墙壁再向右走来到HP提升处。返回后沿多边性建筑边缘往左侧走，经过平衡木单挑女忍者，来到存档处，经过机关后，一直回到塔楼。

时间宫殿

原路返回城堡大厅，把大厅中的横杆机关推到开始的位置，从石台跳到中央的柱子，然后来到有很多阳台的房间，找到有裂缝的门，把它破坏后进入。打破铁栅栏利用里面可推动的箱子跳上屋顶的洞口，找到HP提升点。所有HP提升后，到沙楼房间可以得到水之刃。然后向时间王座前进，就是和凯琳娜战斗的地方。来到这里发

现大门紧闭，返回从沙漏旁的小门进入。打破墙壁后，进入转换时间。

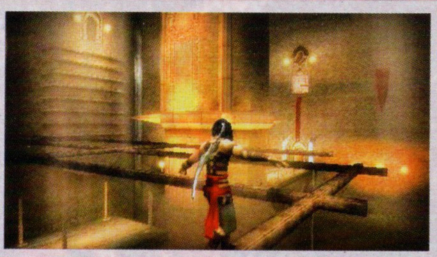
神圣洞穴

一路来到山上，干掉敌人后来到一个大平台上。来到面具处，得到面具后王子变成那个被达哈卡吃掉的怪物。原来他向王子（自己）扔斧子是为了警告王子凯琳娜出卖王子，是在阻止王子，而不是攻击，并且为了保护王子牺牲了自己。来到时空转换位置，转化时间。这时体力不断下降，普通难度不会减少到死亡。多利用时间变慢技能一直来到BOSS处。

BOSS是一个类似蝙蝠的怪兽，利用能量自动恢复的优势，多多使用暴风眼能力使时间变慢，还是绕到背后攻击它，用滚动躲避它的攻击。

改变命运

从水之塔来到城堡的大厅，听到凯琳娜和黑衣女的谈话。王子明白了女王和自己是一样的，都是为改变自己的命运战斗。这时还无法进入大厅，返回来到神像的区域，爬到上层，来到中间进行时空转换。向前走又遇到达哈卡，王子被它抛进了深井里。往回走，找到出口，一直来到时空之门，出来后在大厅顶上又看到二女争执，因为黑衣女没能阻止王子。



后面利用横杆和红布前进，这里所利用的物体都会倒塌，速度要快，可以用时间变慢能力降低难度。来到一个平台上，破坏有裂缝的山壁进入。

后面利用无限时间能量比较容易通过，来到一个大房间中到上层推动横杆开关，把每一段管道都连接起来。从图书馆来到时之塔再回到大厅。来到时间王座见到凯琳娜，把她推进时间之门后回到现在。达哈卡也赶到，王子利用水之刃和达哈卡进行最后一战。

他的攻击方式为近身用手攻击，中距离用身上的触须，远距离在地上伸出触须。这些在前面追逐时基本都见过了。近距离使用时间变慢容易躲过，中距离滚动躲避，远距离非常难躲避。所以最好和他保持近身。打到一定程度后，凯琳娜会把他打到悬崖边，过去猛打。等他上来后他的HP大量恢复。注意他跳起后发出的触须，和他的距离不要太远。他跳到很远的距离时，马上使用时间变慢，然后躲避它的触须。重复几次这个过程后，将它干掉。

在一声脆响中，我的GBA被老师砸了，在雄雄烈火中，我的PG化为灰烬，谁告诉我该怎样度过孤苦无依的日子。（崔杰文）
男，16岁，云南省昭通市烟厂南区25幢二单元一楼一号，657000

文/头文字A
责编/翔武

马里奥赛车DS

NDS	任天堂	2005.11.14
	RAC	1-4人用/29.99美元
马里奥赛车DS		256M

MISSION模式全三颗星评价指南

MISSION模式是《马里奥赛车DS》的原创模式，尽管是由一些收集金币，消灭杂兵等的简单任务组成，但可不要轻视这些任务，由于设计得十分巧妙，任务中几乎融合了马里奥赛车的全部精髓所在，而且想要完成也没那么容易，尤其是以三颗星的评价完成全部任务更是需要非常熟练的操作和过硬的技术，这对于其他竞速模式也是非常有帮助的。

任务评价

根据完成任务的成绩会获得从C到三颗星共6个评价，和竞速模式的评价不同，任务模式的评价只和完成的时间有关。达到游戏内置的成绩就可以获得相应的评价，但所需的时间并没有给出，想获得三颗星的评价只有尽可能快地完成任务才行。

技巧讲解

火箭发车：游戏中的重要技巧，可以在发车阶段就获得领先优势。

方法是在倒计时出现“2”的时候按A键，而且按得越早发车的速度越快。

当倒数到“1”时按就会变为正常发车，而在“3”时就开始按，赛车的引擎则会因为过热而发生爆炸，相当有趣。

甩尾加速：方法是按住R键和左/右键开始滑行后，再反复按两次左右键，产生红色的火花后放开R键。本作中的甩尾技巧相对于GBA版进行了强化，注重了操控性，在甩尾滑行的过程中可以随时进入加速的状态，更加有利于对行车路线的控制，一定要熟练掌握，才能提高速度。

急转弯：AB同按，在其他竞速模式中很少用到，不过在这个模式中一定要掌握，尤其是在BOSS战中。



任务介绍

LEVEL1-1

任务要求：按顺序穿过5个数字门。

任务要点：第一个任务难度很低，只要能掌握火箭发车再利用上赛道中所有的加速蘑菇就能获得三颗星的评价了。

LEVEL1-2

任务要求：收集齐全部15枚金币。

任务要点：这个任务是转向练习，一定得熟悉赛车转向的运行轨迹，想要得到三颗星的评价需要全程加速，不能松开A键。

LEVEL1-3

任务要求：破坏10个道具箱。

可以看作是拿道具练习，只要知道了全部10个道具箱的位置就非常简单了。当然，想要拿到三颗星的评价还需要使用从道具箱获得的加速蘑菇才行。

LEVEL1-4

任务要求：利用无敌之星消灭5只cheep cheep。

任务要点：这个任务应该算是攻击对手的练习吧，先要用cheep cheep做靶子练习。由于cheep cheep会不断地跳动（鱼离开了水当然会跳），所以最后的成绩会有些运气成分，并没有特定的方法。好在获得满分的时间还是比较充裕的，只要在一次无敌的时间内消灭全部5只cheep cheep就行了，不要速度过快，否则很容易从敌人下面过去。

LEVEL1-5

任务要求：按顺序穿过6个标有数字的门。

任务要点：这个任务获得三颗星的评价稍有难度，要求的时间比较紧，只是调整好行车线路是很难获得满分评价的，一定要使用甩尾加速的技巧才行。只需要在通过第二个门时运用一次就行。

LEVEL1-6

任务要求：倒车驶出鬼屋。

任务要点：倒车练习，倒车时转向的方向是颠倒的，需要适应一下，不过好在速度很慢，只要控制好行车路线别碰到墙壁就能获得三颗星的评价分了。

LEVEL1-7

任务要求：收集齐全部20枚金币。

任务要点：这个任务获得三颗星的评价也比较简单，在开始时的直道上就尽可能将获得的三个加速蘑菇用掉加速，这样在后面的弯道上就不因为不好控制而偏离了金币的线路。

LEVEL1-8

任务要求：在一圈之内成功完成甩尾加速4次。

任务要点：正式的甩尾加速任务，虽然是第一次，不过还是稍有些难度的。赛道中一个共有五个弯道，所以并不需要全部都使用甩尾加速通过，开始后的第一个弯道就可以利用火箭发车直接转过去，这样会更快一些，利用甩尾加速反而会因为弯道的弯度较大而使行车的线路过长从而浪费时间。后面的四个弯道更适合用甩尾加速通过，练习几次就能获得三颗星的评价了。

LEVEL1-BOSS

任务要求：利用加速蘑菇的冲撞将BOSS撞出赛道。

任务要点：作为任务模式的第一个BOSS，并不难对付。一开始，BOSS就会全速撞过来，要在发车时按AB急转弯向一侧躲开。然后马上到中间去拿道具，这时BOSS冲撞之后应该还在赛道边缘，抓紧时间绕到BOSS身后只需要使用一个蘑菇加速就可以将BOSS撞下去过关了，总共只需要花费大约8秒钟的时间，获得三颗星的评价应该没有什么问题。

LEVEL2-1

任务要求：破坏十个木箱子。

任务要点：这个任务很简单，只要熟悉所有箱子的位置后就不难了。想提高成绩在撞的时候就尽量撞击箱子的侧面，这样不会损失太多的速度。

LEVEL2-2

任务要求：收集齐全部10枚金币。

任务要点：先倒车拿到金币后再加速前进就行。

LEVEL2-3

任务要求：按顺序穿过5个标有数字的门。

任务要点：这个任务稍有些难度，需要综合使用到前面的技巧流畅地完成才能获得三颗星的评价，尤其是注意甩尾和加速蘑菇的配合使用，想获得满分就一定要利用到赛道上的所有加速蘑菇才行。难点是要使用甩尾加速通过第三和第四个门，这样才不会影响行车线路，降低车速。

LEVEL2-4

任务要求：破坏5个道具箱。

任务要点：这个任务是追击漂走的道具箱。发车时利用火箭发车就可以先消灭最前面的一个道具箱，获得加速蘑菇后一路加速就可以在进入房子的下坡处顺序击毁第四个道具箱，然后在转弯处调整好角度在最后一个道具箱转弯时从斜线冲过去将其消灭。

LEVEL2-5

任务要求：收集齐全部20枚金币。

任务要点：一个简单的收集金币的任务，增加了一个跳板，不过并没有增加难度。

LEVEL2-6

任务要求：利用炸弹消灭5个pokey。

任务要点：由于炸弹爆炸的时间很长，而且不易把握落点，所以节省时间的关键在于不要将炸弹

弹仍到地上等其自己爆炸，而是要扔到pokey身上，这样就可以直接引爆。所以在扔的时候不要着急，先在原地耐心地进行瞄准，只要做到弹无虚发获得三颗星的评价是没有问题的，不必着急。当然可不要离得太近，那样就连自己都上天了。

LEVEL2-7

任务要求：按顺序穿过10个标有数字的门。
任务要点：这一关的时间比较紧张，但并没有什么难点，关键还是控制好行车线。最后的第10个门可以在之前的上坡处沿着对角线方向连踩两块加速板来节省时间。

LEVEL2-8

任务要求：3圈之内成功完成甩尾加速6次。
任务要点：第二个甩尾加速的练习，难度自然比LEVEL1要高一些。由于需要使用无敌之星来增加速度，这样使用甩尾的手感就会发生变化，所以难点就在于能否连续的在甩尾的过程中拿到道具使得赛车的手感能保持稳定，从而获得更合理的行车线路。这里建议始终拿中间的道具，这样线车线路会好控制一些，正常状态时在拿到道具之后再进行甩尾就行，进入无敌状态之后就要进行适当的调整，将发动的位置适当提前。

LEVEL2-BOSS

任务要求：用龟壳击中eyerok的眼球三次。
任务要点：这个BOSS的行动相当有规律，所以并不难对付。开始后，迅速急转向左去拿道具，在这里瞄准刚好可以攻击到BOSS左边手上的眼睛，然后再顺势冲到对面去拿道具并在那里攻击另一只手。受到攻击后BOSS会闭上眼睛在中央横向跳跃一段时间，是无法进行攻击的。虽然会浪费一些时间但不要着急，再拿一个绿龟壳等在旁边，当BOSS停下来张开眼睛之后立刻进行攻击，就能得到三颗星的评价了。

LEVEL3-1

任务要求：破坏5个道具箱。
任务要点：这个任务要消灭的道具箱的行动路线看似相当混乱，其实还是很有规律的。开始后只要迅速发车来到左前方两个弹簧的中央处停下，就可以在这里守株待兔地消灭三个道具箱子，然后再利用获得的无敌之星再去追击剩下的两个就不难了。

LEVEL3-2

任务要求：倒车按顺序穿过5个数字大门。
任务要点：又一个倒车任务，不过比之前的严格得多，没有别的办法，只能尽量改进行车线路来缩短时间。

LEVEL3-3

任务要求：躲避chain chomp的同时收集全部15个金币。
任务要点：看似简单，其实是相当难拿到三颗星评价的一个任务。想获得三颗星的评价需要对弯道技巧掌握得非常熟练才行。比较简单的方法是在第五个金币左右的位置使用甩尾转向，然后间断加速一下，这样有利于迅速的转向，之后再加速将剩下的金币拿完就可以了。

LEVEL3-4

任务要求：在耀西之前到达终点。
任务要点：这个任务的三颗星评价同样不好获得，三颗星与两颗星的评价只在毫厘之间，YOSHI基本不必理会，开始后很快就能甩掉，然后就是集中精力尽快到达终点，一定要尽量走直线缩短路程。而且由于从道具箱中获得的道具不同会稍有些运气成分，连拿两个无敌之星是最好的情况。

LEVEL3-5

任务要求：按顺序穿越8道标有数字的门。
任务要点：这个任务的关键是要设计好线路，发车后一直向前，通过第一个门后进入前面的管道。出来刚好进入第二个门，然后立刻右转，通过第三个门后继续向右通过第四个门，再进入管道。出来通过第五个门，之后的第六个门是难点，最好利用甩尾通过，然后加速上斜坡通过第七个门，最后向右下来刚好进第八个门。

LEVEL3-6

任务要求：用龟壳消灭5个monty mole。
任务要点：又是一个射击练习，不过这次的敌人动作很快比较难对付。这里推荐的方法是，将赛车停在右侧道具箱的位置上并瞄准左侧第二个敌人，这样不但可以连续地获得绿龟壳，而且在monty mole探头时发射绿龟壳，这个射击距离刚好可以让龟壳在其跳出落下时攻击到，看准时机连续五个就可以得满分了。

LEVEL3-7

任务要求：一圈之内成功完成甩尾加速10次。
任务要点：这次的甩尾加速练习相当有实用性，更像是在实战练习。不过毕竟是任务模式，要在总共只有九个弯道的赛道上完成十次甩尾加速还是有一定难度的，而且后面山路上的连续弯道也

并不适合使用甩尾，所以要取得满分评价最好在前面的弯道处尽量多用甩尾加速，为后面的弯道节省时间。开始后，当开过对头的红车之后就可以进行甩尾加速了，利用第一个相当长的弯道可以连续完成三次甩尾加速，使用时要注意加速后要反向调整方向以免撞墙。此后的弯角就都利用甩尾加速通过，最后一个则直接转过去就行了。

LEVEL3-8

任务要求：收集齐全部20枚金币。

任务要点：这个任务相当困难，一定要胆大心细才行。发车后，向左拿到前两个金币，到达外侧的路上之后，利用甩尾进入右侧拿里面的两个金币，急转弯出去，可以使用甩尾加速拿第五个金币节省时间，之后的金币路线比较曲折，适当的进行减速调整好路线。拿第七个金币时要注意香蕉皮，踩上可就前功尽弃了。后面的金币就相对简单一些了，这要前面的动作够快，可以稳一些争取不失误就行。

LEVEL3-BOSS

任务要求：在goomboss之前到达终点。

任务要点：这次的BOSS战在之前练习甩尾加速的赛道上进行，不过相对于甩尾似乎还要简单一些。不要受BOSS的影响也不需要去拿道具，只要控制好行车路线在最内侧连续使用甩尾加速，就能在BOSS之前到达并取得三颗星的评价了。

LEVEL4-1

任务要求：在大金刚之前到达终点。

任务要点：获得满分的关键是要拿到第一次出现的道具，上加速跳板时一定要控制好方向，将从平台飞出后的落点调整到位置靠后的两个道具箱子上，这样只要获得了加速的道具就可以甩开大金刚了，后面没有失误并拿到所有道具拿到三颗星的评价应该没有什么问题。

LEVEL4-2

任务要求：消灭20只螃蟹。

任务要点：有点像抢滩登陆的任务，没有什么好的方法，只能提高命中率来节省时间，好在时间还比较宽裕。不过需要注意的是由于三个一组的绿龟壳会在周围旋转导致发射的位置不确定，会产生一些偏差。

LEVEL4-3

任务要求：在红色赛车之前到达终点。

任务要点：开始时紧贴着左边山壁前进，从前面的蓝色车左边通过，拿到道具后连续两次甩尾就可以在第二个弯道处超越红色赛车，然后在直道上使用加速蘑菇将其甩开。后面的一段有了之前3-7的练习再加上加速蘑菇就不难了。

LEVEL4-4

任务要求：按顺序穿越7道标有数字的门。

任务要点：通过第一个门后拿到道具，连续使用三个加速蘑菇一口气通过第四个门，注意使用三个加速蘑菇期间要掌握好节奏尽量不要间断，否则会影响速度。最后的三个门可以利用加速蘑菇抄近路走直线通过。

LEVEL4-5

任务要求：集齐15枚金币，如果被thwomp压到就算失败。

任务要点：开始后直接加速可以拿到右边的一排金币，在最后一个金币处开始急转弯回头吃另一排金币，尽量控制好方向贴着thwomp前进，这样在thwomp升起来之前就可以拿到两个，当thwomp升起后就可以加速将剩下的全部拿完。

LEVEL4-6

任务要求：破坏10个道具箱，注意假道具箱。

任务要点：这个任务是辨别真假道具箱子的练习，假的道具箱子由于中间没有问号看起来会比较暗一些，还比较容易识别。如果实在看不清还可以借助下屏，总之没有什么难度。

LEVEL4-7

任务要求：穿越全部10道门。

任务要点：这个任务对于穿越的门没有顺序要求，所以可以自己制定线路。最近的线路就是，先通过前面直线上的两个门，然后继续前进通过呈菱形排布的门，回来后再将剩下的四个门顺次通过。

LEVEL4-8

任务要求：一圈之内成功甩尾加速9次。

任务要点：这次的甩尾练习相当实用，这条赛道上适合进行甩尾的弯度小于90度的弯道数量刚好够用，其他的弯角只要正常通过就行，不要为了完成任务做不必要的甩尾那样只会浪费时间，只要没有失误三颗星的评价还是比较容易拿到的。

LEVEL4-BOSS

任务要求：躲避king boo的同时，收集50枚金币。

任务要点：相当难缠的BOSS，想获得三颗星的评价除了过硬的技术还要有些运气才行。首先要了解BOSS的行动，BOSS的攻击方式就是从

身后飞过抢走金币，同时地面上的金币也会消失。这时必须要追上BOSS让其停下露出金币，然后将被抢走的金币拿回才可以继续拿其他的金币。一般BOSS在抢走金币后的逃走路线都顺时针的方向，这一点很重要，可以在BOSS前面将其堵住以节省时间。

开始后，全速前进将对面的一圈金币全部拿到后回到中央，在这里等待BOSS进行第一次攻击，由于中央没有岩浆可以直接接到BOSS右侧将其截住抢回金币。然后抓紧时间，赶在BOSS下次攻击之前顺势将这里左侧或右侧的金币全部拿完，再次抢回金币就需要一些运气了，只要位置好还是可以直接将BOSS截住的，这样再将剩下的金币一次拿完就行了，只要在1分钟之内完成应该就可以获得三颗星的评价了。

LEVEL5-1

任务要求：在chain chomp之前到达终点。

任务要点：这个任务整体难度很低，唯一的难点是利用三个加速蘑菇从弯角处的花丛中间直接穿过。

LEVEL5-2

任务要求：倒车行驶中收集15枚金币，要小心躲避雪人。

任务要点：又是倒车练习，仍然很简单。

LEVEL5-3

任务要求：破坏5个道具箱。

任务要点：开始要利用发车追上最后面的道具箱子，然后利用加速蘑菇从岸边追上最前面的道具箱，然后在这里守株待兔等待后面的自投罗网就行了。

LEVEL5-4

任务要求：按顺序穿越10道标有数字的门。

任务要点：这个任务相当有难度，发车后马上使用甩尾加速穿过一号门，转过来后踩加速板通过二号门，然后甩尾加速过弯穿过三号门，四号门是一个难点，这里要利用甩尾加速踩左侧的加速板，然后沿对角线方向前进通过四号门，再利用跳板刚好可以跳过墙角踩到那里的加速板，之后的5、6、7号门都没有问题，过七号门时尽量踩其左后方的GBA版加速板，速度会快一些，之后的八号门前会有火球，能否顺利通过就看运气了。最后的难点是九号门，要提前进行甩尾加速，再向左前方从门中冲过去，否则就会被后面的墙角卡住。剩下的十号门就没有难度了。

LEVEL5-5

任务要求：在限时内逆向行驶一圈。

任务要点：这个任务主要考察的是对行车线路的把握，记住全部道具的位置后，剩下的就是对行车线路进行微调以尽量缩短时间。

LEVEL5-6

任务要求：集齐18枚金币。

任务要点：这个任务的场景真是秀色可餐。在最远端的金币处转弯时可以适当减速，一定要保证行车的方向沿着金币排布上坡，这样才能拿到空中的金币。不过难度在于还要再完成两次才行。

LEVEL5-7

任务要求：按顺序穿越8道标有数字的大门。

任务要点：这个任务相当简单，完全不必因为理会雪球而分心调整方向，全力加速按最佳的行车线前进就行，只要速度够快就能躲开路上雪球了。

LEVEL5-8

任务要求：在马里奥之前到达终点。

任务要点：第一个弯角利用甩尾就可以甩掉马里奥，然后尽快到达终点就行。途中的道具还是获得无敌之星对成绩的提高更有效一些。多试几次就行了。

LEVEL5-BOSS

任务要求：利用3个炸弹攻击big bob-omb。

任务要点：这应该是最简单的BOSS，连续三个炸弹命中就行，毫无难度，而且一定是三颗星的评价。

LEVEL6-1

任务要求：倒车驶过旋转之桥。

任务要点：这个倒车任务稍有难度，需要对方向不断进行微调才能通过旋转之桥，不过只要通过就应该能得到三颗星的评价了。

LEVEL6-2

任务要求：利用无敌之星，消灭15只rockey wrenches。

任务要点：这个任务很令人头疼，要消灭的rockey wrenches几乎没有规律，完全要凭临场发挥和运气，尽量保持无敌的状态增加攻击的机会，争取剩余27秒以上的成绩吧。

LEVEL6-3

任务要求：集齐30枚金币。

任务要点：这个收集金币的任务使用了整条赛道，所以相对于前面类似的任务难度有所增加，不过好在难点都集中前面。第一和第二个弯角

不太好处理，由于是沙地容易打滑，是这个任务的难点。可以在甩尾的同时松开加速来控制好方向，不必在乎损失的时间，不会影响三颗星的评价。中间路段沼泽地上的三个金币也要小心，进入前一定要调整好方向否则进入之后就很难再调整了。之后的金币就比较容易拿了。

LEVEL6-4

任务要求：破坏10个道具箱。

任务要点：这个任务时间虽然非常充足，一分钟以内完成就能获得三颗星的评价。不过这么充足的时间也不是白给的，由于道具箱会主动进行躲避所以成绩浮动很大，如果顺利完成除了操作外运气也是很关键的。

发车后先利用甩尾加速追上前面的道具箱，然后顺势上红色平台，出斜坡就可以消灭第二个道具箱，再使用加速蘑菇冲到黄色的平台上，途中还可以再消灭一个道具箱。在黄色平台上消灭两个道具箱后从最上层到绿色平台上，在这里可以消灭三个道具箱，最后再到蓝色平台上消灭剩下的两个。

LEVEL6-5

任务要求：按顺序穿越8道标有数字的大门。

任务要点：比较轻松的一个任务，由于是前作GBA版的赛道，老玩家应该很熟悉。只要把握好使用加速蘑菇的时机，不要因为踩在云彩上减速浪费时间就行了，获得三颗星的评价应该没什么问题。

LEVEL6-6

任务要求：一圈之内成功甩尾14次。

任务要点：这次的甩尾加速难度并没有明显的提高，弯道很多，适合甩尾的弯道集中在第4到第8个弯道之间，可以进行6次以上的甩尾加速。

LEVEL6-7

任务要求：集齐40枚金币。

任务要点：这一个收集金币的任务稍有难度，不但有机关的干扰而且金币的分布也比较复杂，是在场景内组成了一个星星的图案，所以还是按照一笔画的顺序收集更快一些。

发车后先向左拿第一排金币，不要着急顺路把组成星星图案眼睛部分的三个金币也拿到，然后调头拿下一排金币，调头的时候向左侧转向会更快一些。拿第二排金币的时候不能太快，否则会撞上前面的分针，再调头拿第三排，由于这里的金币在加速板上所以要稍等一下，但要尽量争取在时针过来之前拿完，然后迅速调头拿第四排，这样可以赶在时针转一圈之前拿完。最后一排金币拿的时候再顺路将另一只眼睛部分的三枚金币拿到就行了。

LEVEL6-8

任务要求：在碧奇公主之前到达终点。

任务要点：这是一个将正常赛道逆行的任务。利用火箭发车，然后在第二个弯道处使用甩尾加速，并从护栏与杂兵之间穿过就可以甩开碧奇公主。之后的第一个道具是获得三颗星评价的关键，需要的完全是运气，一定要争取拿到无敌之星才行，这样不但可以抄近路从花丛中穿越，更重要的是还能从前面的chain chomp后面拿到道具，这样速度会提高很多，否则获得三星评价就很难了。只要第一个道具比较理想，后面的道具就无所谓了，无论获得加速蘑菇还是无敌之星都可以一路加速很快到达终点。

LEVEL5-BOSS

任务要求：使用"蘑菇"加速后，将chief chilly撞出赛道三次。

任务要点：这个BOSS和LEVEL1的BOSS很像，但攻击更加积极而且需要将其撞入水中三次才能获胜。当然也有利于我方的改变，那就是场景中的道具箱增加了三个，不必跑到中央去拿，这样就可以很方便的取得道具了。干掉BOSS最为快捷的方法就是利用倒车吸引BOSS自己冲到平台边缘再将其撞下去。开始后，就立刻倒车，躲开BOSS的冲撞后刚好可以拿到道具，只要稍微调整一下方向一次加速就可以将BOSS撞出去（前面的倒车总算没白练），之后只要利用BOSS跳回平台的时间调整位置，再如法炮制两次就行了。理论上只需要拿一次道具，利用三个加速蘑菇解决掉BOSS，如果没有把握的话就趁BOSS掉入水中间时，将剩余的加速蘑菇用掉再拿新的道具。不过这个任务的时间很紧张大约需要在30秒内解决战斗，所以一定要熟练操作才行。

LEVEL7-1

任务要求：一圈之内完成6次甩尾加速。

任务要点：隐藏关的第一个任务就很困难，时间相当紧张，大概要剩余12秒以上的时间才能取得三颗星的评价。

发车后，稍微向左调整一下方向，在踩第三块加速板之前进入甩尾滑行的状态，过弯后利用甩尾加速调整好方向，一定要保证踩到全部四块加速板。经过类似过山车的翻转地形之后，要在前面的弯道处进行第二次甩尾，然后是一个难点，一定要小心。跳出平台之后是一个先右后左的S形弯道，而且右弯的角度很大可以只当作一个左弯处理，不过由于落地后离弯道很近，没有太多时间进行调整，所以在跳跃前就要调整好方向，入弯时尽量靠近赛道的左侧，并且方向对准前面的

左弯直接进行第三次甩尾加速，出弯后紧接着要进行第四次甩尾加速，然后上第二个翻转地形。最后终点前的两个弯道连续使用两次甩尾加速通过就可以完成任务了，到这里就应该没有什么问题了。

这个任务虽然有些困难但相当实用，条件非常接近正常的竞速模式，几乎可以算是挑战这条赛道的最速跑法了。而且由于时间要求非常严格，甩尾加速已经不能当作完成任务使用了，而确实是作为一种提高速度的必要技巧，这就需要选择好使用甩尾时机的同时再精确地控制好行车线，很有头文字D的感觉，如果完成是相当爽快的！

LEVEL7-1

任务要求：在库巴之前到达终点。

任务要点：又一个比较实用的任务，隐藏任务都要求完成整条赛道，这对于熟悉赛道跳高竞速成绩很有帮助，有点像对前面任务的期末考试，要综合应用之前练习的技巧才行。

发车后，在第一个直角弯道处使用甩尾加速就可以将库巴甩掉。后面的赛道想跑出好成绩，建议反复试几次在第一个道具箱处获得无敌之星，这样就可以无视前面旋转地形出口处的火柱，走比较理想的行车线了。之后的盘旋上升地形可以用一个甩尾加速直接通过。前面的盘旋上升地形可以用甩尾通过，之后的部分就没什么难度了，配合道具加速调整好行车线路，别失误就能获得三颗星的评价了。

LEVEL7-3

任务要求：在规定时间内完成两圈。

任务要点：这个任务简直就是时间挑战模式的任务，赛道并没有可以抄近路的地方，只能尽量利用赛道上的机关节约时间，整体的难度并不高，不过由于需要完成两圈，所以还是要小心一些，每圈的成绩在36秒左右就能获得三颗星的评价。由于赛道上的道具比较密集，所以提高成绩的关键就是要拿到所有的加速道具并及时使用不要出现浪费。另外要注意第二圈时，赛道中的所有机关会反向转动。

LEVEL7-4

任务要求：用绿龟壳打倒30只Goomba。

任务要点：经历了前三个相对完整的竞速任务后终于可以换换口味，进行攻击任务，不过这次要消灭的Goomba实在是太多了，也不容易获得三颗星的评价。由于Goomba是不断向前移动的，所以要节省时间，开始后最好全速冲到追上最前面Goomba，并利用这里的三个道具箱进行阻击。只要动作够快就可以挡住众多的Goomba前进。不过想要完全阻击也是十分困难的，如果有漏网之鱼从旁边通过先不要着急去管，等过去三个之后再带上三个龟壳赶去一起消灭以节省时间。

LEVEL7-5

任务要求：收集齐全部20个金币。

任务要点：这个任务还比较轻松，并不难完成。不过金币的位置基本上标出了这条赛道的最佳行车线，好好练习一下吧，对其它模式还是有好处的。

LEVEL7-6

任务要求：按顺序穿过20个数字大门。

任务要点：这个任务就是要利用甩尾画出一个完美的圆圈，多试几次调整好甩尾的位置就行了。只要顺利通过就是三星评价，应该是想得其它评价都难。

LEVEL7-7

任务要求：倒车收集齐12个金币，碰到火柱就会失败。

任务要点：最后一个倒车任务，终于不像前面任务中的那样简单了，不但金币的路线非常复杂，时间也很紧张，大约需要剩余27秒钟以上才能获得三颗星的评价。倒车时虽然可以将挡路的箱子撞碎前进（不愧是库巴，背上有刺就是强！），看似走了近路，但其实那样反而会因为减慢了车速浪费时间。所以还是老老实实的按照金币的路线绕吧，只要能顺畅地“倒”下来时间是能够取得满分的。

LEVEL7-8

任务要求：破坏10个道具箱，注意假道具箱。

任务要点：有了前面的众多的考验，最后一个常规任务就轻松多了，辨别真假道具箱应该已经没有问题了。唯一需要注意的难点是进入鬼屋后，不要按照箭头的指示往右边走，而是要利用加速蘑菇加速后，跳过左边地面上的窟窿直接拿那里的道具箱，这样可以节约不少时间。

LEVEL7-BOSS

任务要求：在Wiggler之前到达终点。

任务要点：要与BOSS在赛道上竞速三圈，想获得三颗星的评价一开始可能会觉得有些困难。不过仔细观察就会发现赛道上除了装有无敌之星的位置固定的道具箱外，赛道上迎面开来的卡车上还装有道具，只要利用无敌之星的威力将其撞翻，就可以拿到卡车上装的加速蘑菇，而且这个任务设计得非常好，只要得到道具后使用及时，道具之间就不会出现任何重叠，几乎可以在无敌的状态下再利用加速蘑菇跑完全程，非常爽快。

只是开始时就会有一辆卡车无法利用无敌之星撞翻，所以发车后先不要转向，直线前进引BOSS撞翻第一辆卡车，拿到加速蘑菇后立刻使用，这样在得到第一个无敌之星后就可以将BOSS甩在身后，以后卡车上的道具就可以利用蘑菇亲自获得了。当然由于速度很快所以一定要熟悉所有道具的位置，只要能不重叠地使用赛道上的全部道具，最后一个三颗星的评价就一定是囊中之物了。



文/PMGBA 责编/暗凌

NDS	NINTENDO	2005.11.17
	A・RPG	1人/4800日元
	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 与GBA版联动	

GBA	NINTENDO	2005.11.17
	A・RPG	1人/4800日元
	口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队	256M

如同历代《口袋妖怪》系列的作品一样，在《不可思议的迷宫》中，物品有着举足轻重的作用，它们不仅能够帮助玩家进行冒险，其中一部分更是直接关系着剧情的发展，因此是游戏中至关重要的元素之一。和以前不同的是，在迷宫中的大部分物品都是系列中第一次出现，因此更值得我们详细进行介绍。



在城镇中物品选项是菜单第一个，而在迷宫中物品选项是菜单第二个，熟练使用和装备各种物品几乎是成功探险所必需的。获得物品的主要方式有三种，购买、报酬和拾得。在城镇中可以从变色龙兄妹处买到随机物品，而在迷宫中也会偶尔找到商人从事交易。当然更主要的方式还是在报酬和拾得，完成各种任务能够获得相应的报酬，其中不乏相当有价值的物品，而迷宫中更是蕴藏着无限宝藏，尤其是后期99层的迷宫，笔者



所担心的恐怕还是物品栏不够用呢。

寻宝大概是除了救援和捉宠外最大的乐趣了，物品栏有限而探索之欲无厌，于是怎样安排好自己的寻宝之旅尤为重要。在这里建议大家首先要确保自己的安全，首先要根据迷宫的层数和任务要求准备充足的食物，脱离之球（相当于以前的脱出绳）也是必备之，这样一来玩家就可以任务寻宝两不误，即便发生了特殊状况也不必担心金钱和宝物的损失了。

合适的队长也是非常重要的，穿越不同地形能为寻宝提供相当的便利，能够穿墙的鬼系无疑是最佳的人选，除此以外飞空的队长，水迷宫中水系，火迷宫中火系都是非常合适的。越是大型的迷宫往往有更好的物品，而最珍贵的道具都不是轻易可以得到的，有些会被水围住，需要水系或者飞空的才能获得，而有些甚至被墙所包围，只有用穿墙鬼或者碎墙技能才能取得。



更加珍贵的道具则需要钥匙才能获得，在后期的迷宫中能够捡到钥匙，在如图有钥匙形状的墙前面使用就能打开箱子获得宝物，而有的时候即使打开了箱子仍需要穿越水或者墙的障碍才能取得宝物，虽然辛苦但获得的报酬也非常丰厚，有的甚至是独一无二的。

迷宫中偶尔也会遇到变色龙商人，这也是不

特别提示：上期《口袋妖怪迷宫》攻略作者为PMGBA，由于版面限制，未能刊登更多研究，本期先刊登部分研究，今后仍有更深入的研究，敬请期待！





容错过的机会，有时能够获得相当珍贵的道具。不过这里买东西可以选择不付钱，代价就是会遭到变色龙们的围攻，但对于拥有暴风雪或者热风这样面杀伤技能的玩家，这也许是一举两得的事，不仅白赚了许多物品，还可能抓获变色龙这一珍贵的精灵。

道具大全

装备品：这些道具只有当怪兽装备后才能发挥各异的效果，只有进化头巾会在特定怪兽进入进化洞穴时自动发挥功效。

图片	中文名	日文名	英文名	效果	买入/卖出价格
	回避头巾	あしらいスカ－フ	Customer Scarf	回避临接怪兽的普通攻击、技能攻击	4000/1500
	防御头巾	ぼうぎょスカ－フ	Defense Scarf	提升防御	3000/1350
	秘行头巾	こっそりスカ－フ	Stealth Scarf	不会吵醒睡着的敌人	——
	穿越头巾	つうかスカ－フ	Passthrough Scarf	能在墙壁和岩浆上移动	耿鬼处获得
	替身头巾	みかわしスカ－フ	Substitute Scarf	抵挡投掷类道具	5000/2500
	免疫头巾	モモンスカ－フ	Pecha Scarf	防止毒与猛毒状态	1200/500
	瞬移头巾	ワ－プスカ－フ	Warp Scarf	偶尔会瞬间移动	50/25
	脱离头巾	わなぬけスカ－フ	Trap-evade Scarf	不受陷阱影响	1500/550
	反弹丝带	おはじきリボン	Bounce Ribbon	投掷类道具会自动回来	3500/1500
	恢复丝带	かいふくリボン	Restore Ribbon	加快HP恢复速度，但饿得更快	1100/350
	黄金丝带	きんのリボン	Golden Ribbon	可以高价卖出	3000/2000
	幸运丝带	しあわせリボン	Lucky Ribbon	受伤时可获得经验值	5000/2000
	毅力丝带	スタミナリボン	Stamina Ribbon	降低饱度下降速度	3200/1400
	特攻丝带	スペシャルリボン	Special Ribbon	提升特攻	5000/1500
	自由丝带	ただのリボン	Free Ribbon	没有任何效果	50/25
	友善丝带	ともだちリボン	Friend Ribbon	野生怪兽容易加入（队长持有）	5000/500
	饥饿丝带	はらぺこリボン	Hunger Ribbon	增加饱度下降速度、队长以外成为空腹状态	50/25
	曲线手帕	カ－ブバンダナ	Curve Bandana	投掷类道具可以以曲线行进	50/25
	贯穿手帕	かんつうバンダナ	Through Bandana	投掷类道具能够穿透攻击	——
	特防手帕	キトサンバンダナ	Zinc Bandana	提升特防	5000/1500
	无天气手帕	ノ－てんバンダナ	Cloud-Nine Bandana	不受天气影响	4000/1500
	力量手帕	パワ－バンダナ	Power Bandana	提升攻击	500/250
	坚强缎带	キ－のハチマキ	Persim Band	防止混乱	/750
	严苛缎带	きついハチマキ	Stern Band	降低饱度下降速度，在墙壁中无效	——
	刚比缎带	ゴンベのハチマキ	Munchlax Band	增加攻击和特攻、但饱度下降速度增加	4000/1500
	友善丝带	ともだちリボン	Friend Ribbon	野生怪兽容易加入（队长持有）	5000/500
	螺旋缎带	ねじりハチマキ	Twist Band	攻击与特攻不会下降	1200/400
	狙击缎带	ねらわれハチマキ	Snipe Band	降低敌人命中要害率	50/25

图片	中文名	日文名	英文名	效果	买入/卖出价格
	爆破头巾	ばくおんハチマキ	Loud Band	更容易叫醒同房间内睡觉的怪兽	3000/1300
	粘性头带	くっつかずきん	Sticky Headband	道具不会被陷阱损坏	——
	不中眼镜	あたらずメガネ	Miss Glasses	投出的道具打不中怪兽	/25
	发现眼镜	ぱっちりメガネ	Discover Glasses	能够发现隐藏的敌人和陷阱	——
	焦点眼镜	ピントレンズ	Scope Lens	容易击中敌人要害	1300/450
	警惕眼镜	けいかいメガネ	Alert Glasses	使持有道具不会被抢夺	——
	透视眼镜	みとおしメガネ	See-through Glasses	能够看见该层敌人与道具的位置	4000/2000
	追踪眼镜	ロックオンメガネ	Lock-On Glasses	投掷道具更容易命中敌人	4000/1500
	无轨缎带	ノ-コンスコ-プ	Rootless Scope	投掷道具可能改变方向	——
	失眠缎带	ふみんスコ-プ	Insomnia Scope	不会陷入睡眠、呵欠、噩梦状态	1200/500

投掷类道具：用来投掷攻击敌人的道具，尤其可以对付那些普通攻击无效的怪兽，当然敌人也会使用它们来攻击玩家。

图片	中文名	日文名	英文名	效果	买入/卖出价格
	小树枝	きのえだ	Twig	投掷武器、攻击直线上的敌人	——
	仙人掌之针	サボネアのハリ	Cacnea's Needle	投掷武器、攻击直线上的敌人	——
	仙人掌之刺	サニ-ゴのトゲ	Corsola's Spike	投掷武器、攻击直线上的敌人	——
	金牙	ぎんのハリ	Golden Tooth	投掷武器、攻击直线上的敌人	——
	沙砾	いしのつぶて	Graveler's Stone	无视障碍物造成15点伤害。不会受到贯穿与远投的影响	5/5
	铁钉	てつのトゲ	Iron Spike	投掷武器、攻击直线上的敌人	4/2
	鹅卵石	ゴロ-ンのいし	Pebble	无视障碍物造成20点伤害。不会受到贯穿与远投的影响	10/5
	银针	きんのキバ	Silver Needle	投掷武器、攻击直线上的敌人	/4

食物：pm是铁，食物是钢，食物是迷宫探险必不可少的东西。

图片	中文名	日文名	英文名	效果	买入/卖出价格
	苹果	リンゴ	Apple	回复50%饱度、满腹状态使用则提升5%饱度最大值	25/1
	香蕉	バナナ	Banana	回复50%饱度、满腹状态使用则提升5%饱度最大值	——
	大苹果	おおきなリンゴ	Big Apple	回复100%饱度、满腹状态使用则提升10%饱度最大值	50/1
	栗子	イガグリ	Chestnut	猴怪喜欢的食物，回复10%饱度	——
	变质的食物	ペトペタフ-ド	Grimer Food	回复30%饱度，但随机获得一种异常状态。	5/1
	梦幻食物	セカイイチ	World's Best Food	提升10%饱度最大值、饱度完全回复	——

果子：效果与前作中的作用大致相似，本作中每种果子还能额外恢复5%的饱度。

图片	中文名	日文名	英文名	效果	买入/卖出价格
	红色果子	クラボのみ	Cheri Berry	麻痹状态回复	120/20
	紫色果子	カゴのみ	Chesto Berry	睡眠状态回复	30/15
	蓝色果子	オレンのみ	Oran Berry	回复100HP	50/25
	粉色果子	モモンのみ	Pecha Berry	毒状态回复	80/5
	青色果子	チ-ゴのみ	Rawst Berry	烧伤状态回复	150/20
	金色果子	オボンのみ	Sitrus Berry	回复HP、满HP使用提升2点HP最大值	4000/100

豆子：豆子对于提升怪兽的智慧相当重要，高智慧的pm能够在迷宫内所向披靡，不怕陷阱，此外智慧度达到5才能实现亲密进化。不同属性的怪兽喜欢不同的豆子，使用对应的豆子能够恢复60%饱度，其他只能恢复25%。不过，豆子最大的作用在于在朋友领地里喂食怪兽喜欢的豆子能够使某项能力提升1，多多喂食就能培养出非常强大的伙伴了。

图片	中文名	日文名	英文名	效果	买入/卖出价格
	黑色豆子	くろいグミ	Black Gummy	恶系怪兽喜欢的豆子	200/50
	蓝色豆子	あおいグミ	Blue Gummy	水系怪兽喜欢的豆子	200/50
	棕色豆子	ちゃいろグミ	Brown Gummy	地系怪兽喜欢的豆子	200/50
	金色豆子	きんいろグミ	Gold Gummy	超能系怪兽喜欢的豆子	200/50
	绿色豆子	みどりグミ	Green Gummy	虫系怪兽喜欢的豆子	200/50
	灰色豆子	はいいろグミ	Grey Gummy	岩石系怪兽喜欢的豆子	200/50
	海蓝豆子	こんいろグミ	Navy Gummy	龙系怪兽喜欢的豆子	200/50
	橙色豆子	だいだいグミ	Orange Gummy	格斗系怪兽喜欢的豆子	200/50
	粉红豆子	ももいろグミ	Pink Gummy	毒系怪兽喜欢的豆子	1500/50
	紫色豆子	むらさきグミ	Purple Gummy	鬼系怪兽喜欢的豆子	200/50
	红色豆子	あかいグミ	Red Gummy	火系怪兽喜欢的豆子	200/50
	银色豆子	きんいろグミ	Silver Gummy	钢系怪兽喜欢的豆子	1000/500
	天蓝豆子	そらいろグミ	SkyBlue Gummy	飞行系怪兽喜欢的豆子	200/50
	青色豆子	わかくさグミ	Sprout Gummy	草系怪兽喜欢的豆子	200/50
	透明豆子	とうめいグミ	Transparent Gummy	冰系怪兽喜欢的豆子	200/50
	白色豆子	しろいグミ	White Gummy	普通系怪兽喜欢的豆子	200/50
	黄色豆子	きいろグミ	Yellow Gummy	电系怪兽喜欢的豆子	200/50

种子：各种各样的种子效果各不相同，复活之种是迷宫中最重要的道具，此外种子也可以回复5%饱度。

图片	中文名	日文名	英文名	效果	买入/卖出价格
	爆炸之种	ばくれつのタネ	Dynamic Seed	投掷造成20点伤害，使用造成45点伤害	30/15
	眼花之种	まどわしのタネ	Dopey Seed	成为眼花状态	60/30
	明视之种	めぐすりのタネ	Eyedrop Seed	可以看到陷阱与透明的敌人	60/20
	自由之种	ただのタネ	Free Seed	没有作用， 复活之种ふっかつのタネ使用后残留在道具栏内	/1
	治疗之种	いやしのタネ	Heal Seed	异常状态全部回复	/120
	饥饿之种	くうふくのタネ	Hunger Seed	减少10%饱度	50/20
	生命之种	いのちのタネ	Life Seed	增加最大HP3点	——
	幸运之种	しあわせのタネ	Lucky Seed	提升等级1	3000/1000
	速度之种	しゅんそくのタネ	Quick Seed	提升一级移动速度	30/15
	复活之种	ふっかつのタネ	Resurrect Seed	自动使死去的队友复活	800/150
	睡眠之种	すいみんのタネ	Sleep Seed	食用后成为睡眠状态	70/35
	失明之种	めつぶしのタネ	Squint Seed	暂时无法看到任何东西	50/20
	混乱之种	ふらふらのタネ	Teeter Seed	成为混乱状态	60/30
	僵硬之种	しばられのタネ	Temporary Seed	食用后变成硬直状态。无法做出任何行动	50/25
	不幸之种	ふこうのタネ	Unfortunate Seed	降低等级1	20/5
	瞬移之种	ワープのタネ	Warp Seed	食用后瞬移到该层某处	200/10

药物：同前作中的作用大致相同，此外每种都能额外恢复5%的饱度。

图片	中文名	日文名	英文名	效果	买入/卖出价格
	威力药	カテキン	Booster	提升快捷键发动技能的威力	2600/1000
	钙	リゾチウム	Calcium	提升特攻	6000/5
	铁	ブロムヘキシン	Iron	提升防御	7000/
	PP恢复	ピ–ピ–マックス	PP Max	恢复所有技能的PP	250/100
	蛋白质	タウリン	Protein	提升攻击	5000/5
	锌	キトサン	Zinc	提升特防	8000/5

特殊进化道具：宠物进化必不可少的物品，本作可以单机抓到全部386只精灵，一大功劳就是它！

图片	中文名	日文名	英文名	效果	获得地点
	火之石	ほのおのいし	Fire Stone	帮助特定怪兽进化	火焰大地(炎帝)29层
	雷之石	かみなりのいし	Thunder Stone	帮助特定怪兽进化	雷电大地(雷皇)29层
	水之石	みずのいし	Water Stone	帮助特定怪兽进化	西风大地(水君)29F
	叶之石	リーフのいし	Leaf Stone	帮助特定怪兽进化	许愿洞窟
	日之石	たいようのいし	Sun Stone	帮助特定怪兽进化	太阳洞窟
	月之石	つきのいし	Moon Stone	帮助特定怪兽进化	太阳洞窟
	月亮丝带	げっこうのリボン	Moon Ribbon	使伊布进化成影精灵	西风大地(水君)20层(需要钥匙)
	太阳丝带	たいようのリボン	Sun Ribbon	使伊布进化成光精灵	飞龙洞穴20层(需要钥匙)
	美丽头巾	うつくしスカーフ	Beautiful Scarf	让大黄鱼进化	西之洞窟59层(需要钥匙)
	深海之牙	しんかいのキバ	DeepSeaTooth	帮助特定怪兽进化	大洋迷宫25层
	深海之鳞	しんかいのウロコ	DeepSeaScale	帮助特定怪兽进化	大洋迷宫15层
	龙鳞	りゅうのウロコ	Dragon Scale	帮助特定怪兽进化	飞龙洞穴30层
	王者证明	おうじゃのしるし	King's Rock	帮助特定怪兽进化	许愿洞窟
	金属外套	メタルコート	Metal Coat	帮助特定怪兽进化	南之洞窟50层
	进化盒	アップグレード	Upgrade	帮助特定怪兽进化	许愿洞窟
	通信线	つうしんケーブル	Link Cable	帮助特定怪兽进化	出现在原来放置秘传技的地方
	音乐石	うたごえのいし	Melody Stone	在许愿洞窟许愿	救出愈加猴后获得，许愿洞窟50层
	岩石部分	ロックパーツ	Rock Parts	岩神柱保护着，用来合成八音盒	地下废墟15层
	寒冰部分	アイスパーツ	Ice Parts	冰神柱保护着，用来合成八音盒	地下废墟25层
	钢铁部分	スチルパーツ	Steel Parts	钢神柱保护着，用来合成八音盒	地下废墟35层
	八音盒	オルゴール	Orgel	能够在地下废墟中遇到梦幻	岩、冰、钢三部分自动合成
	钥匙	カギ	Key	可以开锁	太阳洞窟、西之洞窟
	连接盒	れんけつばこ	Connect Box	连接技能	——
	钱	ポケ	Poke Dollar	钱	——

技巧机：所有50个红蓝宝石、火叶的技巧机和8个秘传技都能在不可思议的迷宫中得到，其中某些对于游戏的进程至关重要，这里罗列了全部8个秘传技和新增技能。

图片	中文名	日文名	英文名	效果	获得地点
	居合斩	いあいぎり	Cut	——	ちてい いせき 80F(钥匙，水路包围)
	飞天	そらをとぶ	Fly	用来进入某些迷宫	ひりゅうの おか 30F (钥匙)
	乘浪	なみのり	Surf	用来进入某些迷宫	たいようのどうくつ 20F (钥匙)
	怪力	かいりき	Strength	——	ちてい いせき 60F (墙壁包围)
	闪光	フラッシュ	Flash	——	ちてい いせき 70F (钥匙)
	碎岩	いわくだき	Rock Smash	打碎墙壁	ちてい いせき 45F (钥匙)
	攀瀑	たきのぼり	Waterfall	用来进入某些迷宫	たいようのどうくつ 15F (钥匙)
	潜水	ダイビング	Dive	用来进入某些迷宫	たいようのどうくつ 10F(钥匙、水路包围)
	水平斩	すいへいぎり	Horizontal Cut	对三个方向的敌人造成伤害	さいはての うみ 50F (钥匙)
	真空斩	しんくうぎり	Vacuum Cut	对同一房间内的敌人造成30点固定伤害	さいはての うみ 72F (钥匙)

不可思议的球：在迷宫中使用能够产生不同的效果，也叫不可思议面团。

图片	中文名	日文名	英文名	效果	买入/卖出价格
	召回之球	あつまれだま	Gather Ball	将所有队友召回到队长身边	300/150
	脱离之球	あなぬけのたま	Escape Ball	脱离迷宫	300/150
	雨天之球	あめだま	Rain Ball	使数回合内天气变成雨天	——
	冰雹之球	あられだま	Hail Ball	使数回合内天气变成冰雹	300/150
	必杀之球	いちげきのたま	One-hit Ball	将面前的敌人一击打倒	300/150
	填补之球	うめたてのたま	Fill-Up Ball	将正面的水或熔岩变为平地	——
	远投之球	えんとうだま	Far-Throw Ball	投出的道具可以贯穿墙和怪兽	——
	大屋之球	おおべやのたま	Big House Ball	本层迷宫变成为一个大房间	——
	楼梯之球	かいだんのたま	Staircase Ball	获得地图内楼梯的地点	300/150
	岩石之球	かんせきだま	Rock Ball	攻击正面的敌人并降低其移动速度一级	500/250
	贯穿之球	かんつうだま	Through Ball	使自身不会受到投掷道具影响	——
	识别之球	しきべつのたま	Identify Ball	能够识别野生怪兽携带的道具	300/150
	威胁之球	しのぎのたま	Threaten Ball	使前方的怪兽无法移动，自己传送到楼梯处	300/150
	束缚之球	しばりだま	Constrict Ball	使同一楼层上所有敌人无法移动	300/150
	速度之球	しゅんそくだま	Quick Ball	提升队伍的移动速度	300/150
	沙暴之球	すなのたま	Sand Ball	使数回合内天气变成沙暴	300/150
	清洁之球	せんたくだま	Clean Ball	恢复被胶水陷阱损坏的道具	300/150
	侦查之球	たんちのたま	Probe Ball	获得地图内敌人的位置	300/150
	沉默之球	ちんもくだま	Silent Ball	将正面敌人变为沉默状态、念咒技能使用不能	——
	穿透之球	つうかのたま	Passthrough Ball	能够穿越墙壁等各种地形	——
	透明之球	とうめいのたま	Transparent Ball	变成透明状态，不会被敌人发现	——
	劲力之球	とびつきのたま	Blast Ball	将前方的怪兽推到墙边	300/150
	缓慢之球	どんそくだま	Slow Ball	降低地图内敌人速度	——
	撞击之球	なげとばしだま	Crash Ball	使前方的敌人撞到其他敌人身上	300/150
	催眠之球	バクスイだま	Hypnotic Ball	将同一房间内的所有敌人催眠	——
	换位之球	ばしょがえだま	Place-Change Ball	将直线上远处的敌人与自己的位置交换	/150
	反弹之球	はねかえしだま	Bounce-Back Ball	将自己受到的一部分物理伤害返还给敌人	/150
	干燥之球	ひあがりだま	Dry Ball	将该层内的水或熔岩变为平地	300/150
	闪光之球	ひかりのたま	Flash Ball	能够看清整个地图	——
	寻宝之球	ひきよせのだま	Pull Ball	将地图内的道具吸引到自己身边	300/150
	恐吓之球	びっくりだま	Scare Ball	使前方的敌人失去勇气	——
	晴天之球	ひでりだま	Sunny Ball	使数回合内天气变成晴天	300/150
	比例之球	ひれいだま	Proportion Ball	对体形大于自己的正面敌人造成伤害	——
	吹飞之球	ふっとびだま	Whirl Ball	将前方的怪兽吹到墙上并受到5点固定伤害	300/150
	混乱之球	ふらふらだま	Teeter Ball	使同一房间内所有敌人混乱	300/150
	分身之球	ぶんしんだま	Double-Team Ball	提升自身回避率	300/150
	偷窃之球	ぶんどりのたま	Steal Ball	攻击的同时强夺敌人的道具	——
	变换之球	へんげのたま	Alternate Ball	将正面敌人变成同一楼层上另一种怪兽	300/150
	替身之球	みがわりだま	Substitute Ball	将正面的怪兽变为替身状态	300/150
	变物之球	ものがえだま	Item-Change Ball	正面怪兽变化为道具	——
	探测之球	ものみのたま	Item-View Ball	获得地图内道具的位置	300/150
	奋斗之球	もろはのたま	Strive Ball	以自身一半HP的代价使正面敌人的HP变为1	——
	爬山之球	やまごえだま	Mountain-Climb Ball	攻击两格范围内的敌人	300/150
	抢夺之球	よこどりのたま	Snatch Ball	获得敌人所有的状态提升	——
	传送之球	ワープだま	Warp Ball	将同一房间内的所有敌人传送走	300/150
	破陷之球	わなこわしだま	Trap-Break Ball	将同一房间内陷阱全部破坏	300/150
	陷阱之球	わなのたま	Trap Ball	在脚下随机设置陷阱	——
	识陷之球	わなみえのたま	Trap-View Ball	发现同一房间内所有的陷阱	300/150

《掌机迷》—了解业界的窗口。（杨震）
男，19岁，河南省安阳市，455000

属性相克

防＼攻	火	水	电	草	冰	超	龙	恶	普	格	飞	虫	毒	地	岩	钢	鬼
火	△	○		△	△							△		○	○	△	
水	△	△	○	○	△											△	
电			△								△		○		△		
草	○	△	△	△	○						○	○	○	△			
冰	○				△					○					○	○	
超						△		○		△		○					○
龙	△	△	△	△	○		○										
恶						×		△		○		○					△
普										○							×
格						○		△			○	△			△		
飞			○	△	○					△		△		×	○		
虫	○			△						△	○			△	○		
毒				△		○				△	△	△	○				
地		○	×	○	○								△		△		
岩	△	○		○					△	○	△		△	○		○	
钢	○			△	△	△	△	△	△	○	△	△	×	○	△	△	△
鬼								○	×	×		△	△				○

说明：○…×1.5　无…×1　△…×0.9　×…×0.5

此外，使用技能的怪兽属性若与技能属性相同的话、威力为1.5倍。

天气效果

天气	效果
あめ 雨	水属性的技能威力上升、炎属性的技能威力下降。不能自爆
あられ 冰雹	每回合对冰属性以外的怪兽造成少量伤害
きり 雾	变为玩泥状态
くもり 阴天	减少普通属性以外技能的威力
すなあらし 沙暴	在数回合内对地面、岩、钢属性以外怪兽造成少量伤害
はれ 晴	普通气候
ひざしがつよい 强阳光	炎属性的技能威力上升、水类型的招术威力下降
ゆき 雪	冰属性怪兽的移动速度提升一级救助队的徽章所需经验

特殊任务

任务完成后所得经验			
难度	经验	难度	经验
E	5	D	10/20
C	40/60	B	80/100
A	150/200	S	300/400
☆	700/1500		

迷宫地形

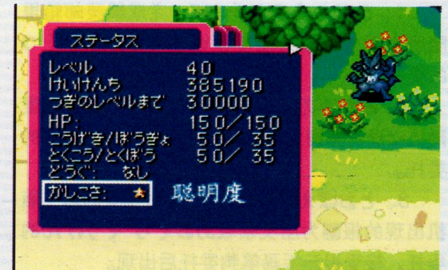
迷宫里存在各种各样的地形，有些是PM通常情况下无法达到或者进入的，具体如下：

地型	可到此地的精灵种类
平地	全部
水地	飞行系、水系、浮游特性
火地	飞行系、火系、浮游特性
墙壁	鬼系

注：1、飞行系PM中带有火、岩、虫系属性的PM不可到达水地。2、在火地，飞行系PM中除带有火属性的PM不会被烧伤外，其它都会。3、平静时会处于浮游状态的PM可以经过任何地形（迷宫中浮游就是王道啊……）。

智力培养

游戏中有精灵聪明度的设定：菜单选项**チーム**中**つよさをみる**第一页的**かしこさ**，所显示的



星星多少就是该怪兽智力的高低。这个数值决定了培养出的怪兽在迷宫所自动采取的行动，一旦等级提升就有机会获得新的能力。如果要提升宠物的聪明度，就需要收集**グミ**类道具，喂给怪兽时智力值会累加计算，一定数值后可以提升AI等级（星星增加），根据怪兽属性不同喜爱的道具也不同，具体可以看前面的表格。注意如果是不同属性对应的**グミ**类道具也可以喂给宠物，只是所加的智力值会比较低，因此还是按照属性来进行喂养吧！

可以根据宠物吃道具时的反映来判断智力值增加多少：**すこしだけまんぞくしたようだ**+2，**このグミはきらいではないようだ**+3，**このグミはこうぶつのようだ**+5至7，**このグミはだいこうぶつのようだ**+9至11。AI等级、所需的智力值以及获得的能力参见下表：

AI等级	智力值	能力	效果
1星	0	どうぐキャッチ	自动携带远程道具
	0	コースかくにん	隔着同伴时不使用技能及远程道具攻击
	0	いどうゆうせん	优先移动和技能攻击
	0	どうぐマスター	灵活使用所持道具
	0	わざだけつかう	只使用技能攻击
	2	PPかくにん	连结技PP接近0时不再使用连结技
2星	10	てがたくこうげき	优先攻击低HP对手
	25	じょうたいかくにん	不使用对自身有影响的技能
	40	うらぎらない	混乱状态下不会对己方造成伤害
3星	70	かいふくたいしつ	加速恢复异常状态
4星	100	すばやくかいひ	更容易回避对手普通攻击
	105	あいしょうばつぐん	属性相克时容易会心一击
	125	あいてえらび	优先攻击属性相克的对手
	140	わなふまず	回避已显示的陷阱
5星	160	ふみんふきゅう	睡眠效果无效
6星	200	だいたんふてき	优先攻击多经验值对手
	250	しょうエネ	满腹度消耗减慢
7星	300	マグマがきらい	不会进入岩浆地形
8星	400	すいすいあるく	可在水/炎/云地形上移动
9星	500	いっぱつひっちゅう	普通攻击必中
A星	600	しりょくじまん	陷阱无效
B星	800	ハウスよけ	不进入怪兽屋
C星	990	どこでもいける	全地形移动，挖墙前进

特殊迷宫

有些迷宫出现的条件比较特殊，需要先完成邮箱中随机出现的委托（当然也可以通过输入密码的方式直接获得委托），救助成功后就会得到朋友区域的奖励，并出现新的迷宫。

1、**ひりゅうのおか**30F，完成精灵邮箱里随机出现的报酬为朋友领域**りゅうのどうくつ**的委托。

2、**みなみのほらあな**50F，完成精灵邮箱里随机出现的报酬为朋友领域**がんせきどうくつ**的委托。

3、**とおぼえのもり**15F，完成精灵邮箱里随机出现的报酬为朋友领域**あおぞら そうげん**的委托，接受揭示板画笔狗委托后出现。

4、**きよらかなもり**99F，完成精灵邮箱里随机出现的报酬为朋友领域**あおぞら そうげん**的委托，水都剧情发生完毕。

5、**しあわせのとう**77F，完成精灵邮箱里随机出现的报酬为朋友领域**あおぞら そうげん**的委托，水都剧情发生完毕。

抓宠互补

本作的一个特点就是可以单机得到全部的386只怪兽，这点在以前的口袋游戏中还是非常难得的。不过除了神兽之外，还有一些特殊的精灵只出现在特定的NDS或者GBA版中，而游戏并不支持通讯交换怪兽——别担心，只要完成任务，就能在游戏中得到另外一个版本中特有的精灵。具体精灵和委托邮件的密码为：

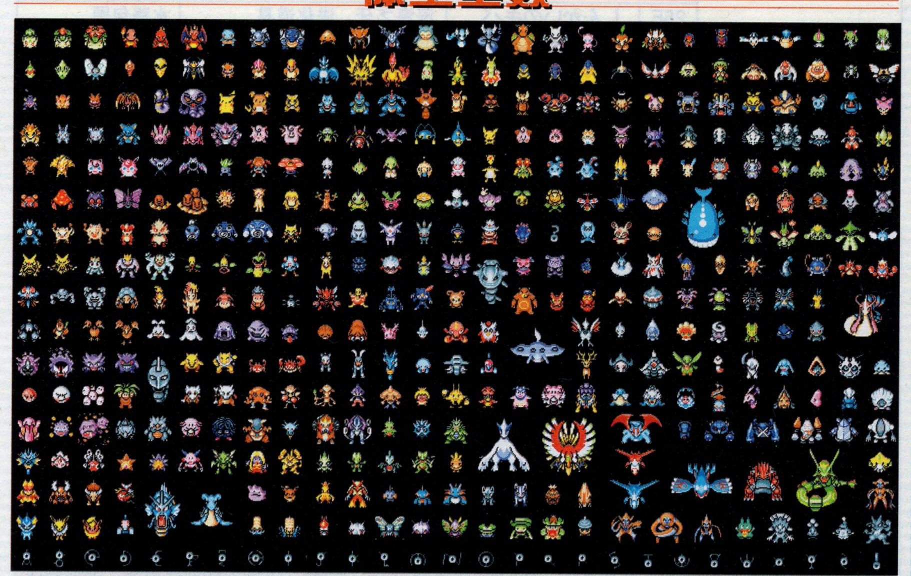
GBA版

精灵	捕捉地点	邮件密码
マイナン负极兔	でんじはのどうくつ4-5F	0Yけ0は　0た@テエほね>0エメ1
エイパム长尾怪	さわぎの もり1-6F	0えけ0い0ムネきモWき　け0♂NB
ポリゴン23D龙2	ちてい いせき10-18F	0ヲケ0!　0!ち2ヨけ0　)02ロ7
コイキング鲤鱼王	たきつぼの いけ7-11F	0ヲF08　0SおいCF!　>0207
ラプラス乘龙	さいはての うみ45-50F	0ルひ0テ　0Rヌ3んWや　コ0B「T

NDS版

日文名称	捕捉地点	邮件密码
プラスル 正极兔	でんじはのどうくつ4-5F	0ん009　0たのヤノなタ　)0R47
ロゼリア 双色玫瑰	さわぎの もり	0ん00ろ　0#おなDナの　え0!$E
ポリゴン 3D龙	ちてい いせき5-10F	0んF1K　0たひヒRHV　ケ0」6(
ヒンバス大黄鱼	たきつぼの いけ 16-19F	0ヲけ0!　0ムちら「ノつ　)0♂や7
マンタイン巨翅飞鱼	おおきな うみ30F	0ん00ヒ　0S@ロJカそぬ0UめE

体型星数

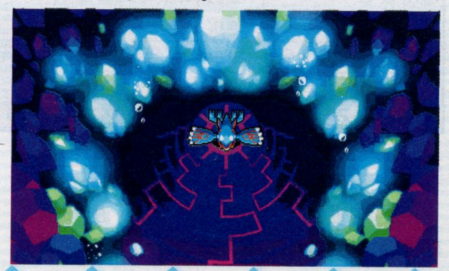


上图是体型对比表，体型星数决定了队伍能带的队员的数量，系统规定总体型星数不可以超过6星，尤其在捕捉宠物的时候要注意，有时候神兽怎么打都不加入就是这个原因。体型星数分为3个等级：小型、中型、大型，小型→1星，中型→2星，大型→4星。

中型PM：No.226巨翅飞鱼、NO.373 血翼飞龙、NO.376 钢铁螃蟹、No.380拉帝亚斯、No.381拉帝欧斯、NO.386 拉奇。

大型PM：NO.095 大岩蛇、No.130暴鲤龙、No.131乘龙、NO.144 急冻鸟、NO.145 闪电鸟、NO.146 火焰鸟、No.149快龙、NO.208 大钢蛇、NO.249 陆基亚、NO.250 凤凰、NO.321 巨鲸、NO.350 美丽龙、NO.382 奇奇兽、NO.383 古拉顿、NO.384 裂空龙。

其余的都是小型。



道具获得

各迷宫特殊道具取得一览				
迷宫	层数	道具	效果	取得条件
たいようのどうくつ	10F	ダイビング	【秘籍】潜水	钥匙，水路包围
	15F	たきのぼり	【秘籍】逆流	钥匙
	20F	なみのり	【秘籍】冲浪	水路包围
ちてい いせき	45F	いわくだき	【秘籍】碎岩	钥匙
	60F	かいりき	【秘籍】怪力	墙壁
	70F	フラッシュ	【秘籍】闪光	钥匙
	80F	いあいぎり	【秘籍】居合斩	钥匙，水路包围
ひりゅうのおか	20F	そらをとぶ	【秘籍】飞天	钥匙
	30F	たいようのリボン	太阳头巾，进化道具	钥匙
さいはての うみ	20F	すいへいぎり	【秘籍】横斩	钥匙
	72F	しんくうぎり	【训练机】真空斩	无
おおきな うみ	15F	しんかいのウロコ	深海之鳞，进化道具	水路包围
	25F	しんかいのキバ	深海之牙，进化道具	水路包围
はるかなる れいほう	30F	ともだちリボン	朋友头巾，携带后增加怪兽加入的几率	钥匙
きたかぜの だいち	20F	げっこうのリボン	月亮头巾，进化道具	钥匙
ねがいのどうくつ	30F	うたごえのいし	音乐之石，唤醒许愿星的条件	无

陷阱一览

陷阱名称	踏上时所受效果
イガグリスイッチ	给予10点HP的伤害
おとしあな	给予5点HP的伤害，然后掉落至该迷宫的下一层，同伴踏上的话当场死亡
くっつきスイッチ	队长踏上的话道具栏里随机一个道具无法使用，队友踏上的话持有的道具被粘住而无法弄下
ぐるぐるスイッチ	进入混乱状态
じばくスイッチ	受到自爆效果，1格范围内所有PM受到伤害，范围内的道具消失，墙壁损坏
どくばりスイッチ	进入中毒状态
とっぷうスイッチ	会被随机吹向8个方向中的一方
どろスイッチ	随机一种体能（如物攻）下降一级
バクスイッチ	进入睡眠状态
ばくはスイッチ	受到大爆发效果，2格范围内所有PM受到伤害，范围内的道具消失，墙壁损坏
ふういんスイッチ	随机有一项技能无法使用，楼层改变后恢复正常
ベトベタスイッチ	持有的食物系道具有机会变为不清洁食物
ポケモンスイッチ	所在房间的道具变成PM，再次踏过后消失
まきびし	受到20点HP的伤害
ヤドンスイッチ	速度下降一级
よびよせスイッチ	吸引该层全部PM来，该层无PM时无效，再次踏过后消失
ワープスイッチ	传送本层随机一个位置
わざへりのわな	随机一项技能的PP值变为0

进化方式

亲密度进化：智慧达到5星后进化；通信进化：携带**つうしんケーブル**（通信线）后进化；辅助道具进化的怪兽：道具种类及名称不变，携带后进化；NO.196、197号：NO.133号伊布智慧上升至5星后携带**たいようのリボン**/**げっこうのリボン**进化；NO.349号：携带**うつくしスカーフ**进化。

热爱游戏吧！这是快乐的源泉。（林俊锐）
男，18岁，广东省阳江市江城区神农街C栋第五栋603，529511

进化道具取得地点	
たいようのいし（日石）	たいようのどうくつ 日神石掉落
つきのいし（月石）	たいようのどうくつ 月神石掉落
ほのおのいし（火石）	ほのおの だいち 29F
みずのいし（水石）	きたかぜの だいち 29F
かみなりのいし（雷石）	イナズマの だいち 29F
リ-フのいし（叶石）	ねがいの どうくつ50F
りゅうのウロコ（龙鳞）	ひりゅうの おか 29-30F
メタルコ-ト（金属外套）	みなみの ほらあな 49-50F
おうじゃのしるし（王者之证）	ねがいの どうくつ50F
しんかいのウロコ（深海之鳞）	おおきな うみ 15F
しんかいのキバ（深海之牙）	おおきな うみ 25F
つうしんケ-ブル（通信线）	特殊物品取得后相应地点取得
アップグレ-ド（升级皮包）	ねがいの どうくつ 88F

笑熊道馆

笑熊道馆位于广场下方，里面一共有22个迷宫，游戏初期可以用来练级，全部通过后可以得到雕像的奖励，每个迷宫共有3层，最后一层是Boss层，打败所有Boss后便可以过关。具体关卡如下：

日文名称：ノ-マルのま
出现环境：石壁+水地+平地+晴天
PM属性：普通系
出现宠物：拉达
Boss：小针鼠、大尾兽、大葱鸭

日文名称：ほのおのま
出现环境：石壁+岩浆地+平地+晴天
PM属性：火系
出现宠物：熔岩虫、小火马、小鸭嘴龙
Boss：熔岩虫、小火马、小鸭嘴龙

日文名称：みずのま
出现环境：草林+沼泽地+晴天
PM属性：水系
出现宠物：蚊香蝌蚪
Boss：蚊香蝌蚪×3

日文名称：くさのま
出现环境：树林+泥地+晴天
PM属性：草系
出现宠物：向日种子、蛋蛋
Boss：向日种子、蛋蛋、木果兽、沙漠兽

日文名称：でんきのま
出现环境：石壁+水地+平地+晴天
PM属性：电系
出现宠物：雷电球
Boss：雷电球×2、电光怪×2

日文名称：こおりのま
出现环境：冰墙+水地+平地+晴天
PM属性：冰系
出现宠物：小山猪、长毛猪、雪童子
Boss：小山猪、长毛猪、雪童子

日文名称：かくとうのま
出现环境：石壁+水地+凹凸地+晴天
PM属性：格斗系
出现宠物：格斗小子、冥思兽
Boss：格斗小子、冥思兽、沙瓦郎

日文名称：じめんのま
出现环境：石壁+泥地+水地+晴天
PM属性：地面系
出现宠物：小象、地鼠
Boss：小象×2、地鼠×2

日文名称：ひこうのま
出现环境：石壁+平地+水地+晴天
PM属性：飞行系
出现宠物：波波
Boss：嘟嘟、波波、大葱鸭

日文名称：エスパ-のま
出现环境：石壁+凹凸+水地+晴天
PM属性：超能系
出现宠物：果然翁
Boss：果然翁×3

日文名称：どくのま
出现环境：草林+沼泽地+水地+晴天
PM属性：毒系
出现宠物：尼多兰
Boss：尼多郎×2、尼多兰×2

日文名称：むしのま
出现环境：树林+泥地+水地+阴天
PM属性：虫系
出现宠物：独角虫、大甲、大针蜂
Boss：独角虫、大甲、大针蜂

日文名称：いわのま
出现环境：石壁+泥地+晴天
PM属性：岩石系
出现宠物：胡说树、小拳石
Boss：蛹甲兽、胡说树、小拳石

日文名称：ゴーストのま
出现环境：石壁+凹凸地+水地+晴天
PM属性：龙系
出现宠物：达吉玛、甲壳龙
Boss：达吉玛×2、甲壳龙×2

日文名称：ドラゴンのま
出现环境：石壁+凹凸地+水地+晴天
PM属性：鬼系
出现宠物：鬼斯
Boss：鬼斯×3

日文名称：あくのま
出现环境：泥壁+平地+水地+晴天
PM属性：恶系
出现宠物：土狼狗
Boss：暗乌鸦×2、土狼狗×2

日文名称：はがねのま
出现环境：石壁+凹凸地+晴天
PM属性：钢系
出现宠物：小小龙、铁哑铃
Boss：小小龙×2、铁哑铃×2

日文名称：チ-ム　テングズ
出现环境：树林+泥地+水地+晴天
PM属性：植物系
出现宠物：像果种子
Boss：像果叶、木天狗

日文名称：チ-ム　カラミツキ
出现环境：石壁+沼泽地+水地+阴天
PM属性：水系
出现宠物：玛瑙水母
Boss：化石花、章鱼桶、毒刺水母

日文名称：チ-ム　ハイドロズ
出现环境：草林+沼泽地+水地+晴天
PM属性：水系
出现宠物：蚊香蝌蚪
Boss：水怪、水箭龟、怪力鳄

日文名称：チ-ム　ゴロゴロ
出现环境：石壁+泥地+水地+阴天
PM属性：岩石系
出现宠物：隆隆石
Boss：隆隆石×2、隆隆岩

最后一个迷宫需要NDS和GBA联机后出现，不过鉴于联机丢失进度这一恶性bug的存在，还是不要轻易尝试……

小卡比兽

小卡比兽在游戏中无法捕捉，通关后可以在广场随机遇到它，并发生事件。不过通过研究发现利用金手指可以抓到它！！

02037B42:01A4　　02037BA2:01A4
02037C02:01A4　　02037C62:01A4

而且它能够正常地出现在朋友区域，也就是说可以通过一定的途径得到它，难道又是老任所谓的“礼物”？也许这一谜团要等到《口袋妖怪珍珠/钻石》版发行后才能揭晓吧。



神兽捕捉

44急冻鸟（フリ-ザ-）：通关后到**じゆひようの もり**内的顶层便有机会捕捉。

145闪电鸟（サンダ-）：通关后到**ライメイの やま**内的顶层便有机会捕捉。

146火焰鸟（ファイヤ-）：通关后到**ほのおの やま**内的顶层便有机会捕捉。

150超梦（ミュウツ-）：通关后第2次挑战完凤凰的第二天，与果然翁和荷叶童讨论谁是最强PM时选择自己后，便能从受伤逃回的火龙和水箭龟口水听到关于最强PM的事，之后新的迷宫**にしのどうくつ**便会出现，并在99F能遇见超梦，第一次打败它不能加入，第二次再下99层打败后一定会加入。

151梦幻（ミュウ）：打败三神柱拿到它们留下的三角拼成八音盒后，便能拿着这个道具到**ちていいせき**的36-99F随机遇到梦幻（一般在

60F以上），打败后有较小的几率加入，注意梦幻会变身，常常变成其他精灵的样子。

243雷皇（**ライコウ**）：在**ほのおのだいち**挑战完炎帝后，**イナズマのだいち**就会出现，并在30F遇到雷皇，之后再去打败它就有机会加入。

244炎帝（**エンテイ**）：得到胡地指引，在**おおいなるきょうこく**13F跟寓言鸟对话后，**ほのおのだいち**就会出现，并在30F遇到炎帝，之后再去打败它就有机会加入。

245水君（**スイクン**）：在**イナズマのだいち**挑战完雷皇后，**きたかぜのだいち**就会出现，并在30F遇到水君，之后再去打败它就有机会加入。

249洛基亚（**ルギア**）：通关后收服三神鸟后，去三神鸟的领地，可以触发银色海沟的剧情，之后**ぎんのかいこう**便会出现，并在99F遇到陆基亚，它一定会加入。

250凤凰（**ホウオウ**）：打败三神兽后，它就会将你从圈圈兔手中得到的透明羽毛染色成为七彩金羽毛，之后**はるかなるれいほう**便会出现，并在40F遇到凤凰，打倒它之后再到该迷宫就有机会收服它了。

251雪拉比（**セレビィ**）：通关后到**きよらかなもり**，便能在99F遇到雪拉比，不需要战斗，它会自动加入，不过这个迷宫是所有迷宫中最难的……

377岩神柱（**レジロック**）：当通过**さいはてのうみ**后，与木天狗对话便能触发事件，之后就可以去**ちていいせき**，并在15F遇到岩神柱，战胜后得到**ロツパ－ツ**，第二次带上这个道具再战胜它就有机会加入。

378冰神柱（**レジアイス**）：当通过**さいはてのうみ**后，与木天狗对话便能触发事件，之后就可以去**ちていいせき**，并在25F遇到冰神柱，战胜后得到**アイスパ－ツ**，第二次带上这个道具再战胜它就有机会加入。

379钢神柱（**レジスチル**）：当通过**さいはてのうみ**后，与木天狗对话便能触发事件，之后就可以去**ちていいせき**，并在35F遇到钢神柱，战胜后得到**スチウパ－ツ**，第二次带上这个道具再战胜它就有机会加入。

380红水都（**ラティアス**）、381蓝水都（**ラティオス**）：在**たいようのどうくつ**的20F拿到冲浪（有水围住，用水系或飞行系的去拿），回去睡觉后走出基地便能发现蓝水都飞过，然后到达镇中心便能知道镇的某样东西不见，于是答应大家取回东西，然后**きたのさんみゃく**便会出现，并在25F遇到蓝水都，将他打败后他便希望主角能帮助他找回妹妹。接下来出现新迷宫**ならくのたに**，并在25F遇到红水都，将她带回镇中心后，红水都和蓝水都会自动加入队伍。

382海皇牙（**カイオ－ガ**）通关后与荷叶童对话时选择第一个选项，接着和地震鲇鱼对话取秘传机潜水，然后**あらしのかいいき**出现，并在40F遇到海皇牙，第二次再去就有机会加入。

383古拉顿（**グラ－ドン**）：通关后再次到**マグマのちてい**内的顶层便能遇见它，战胜后有机会加入。

384天空龙（**レックウザ**）：通关后到**ひりゅうのおか**的顶层找一个有锁的屋子，然后用钥匙（**カギ**）便能从里面得到秘传机飞天，之后就能找只会飞的PM到**てんくうのとう**，并在顶层遇见天空龙，战胜后以较小的几率加入。

385吉拉祈（**ジラ－チ**）：挑战完超梦后，去事务版领取救助瑜加王的任务，地图就会出现**ねがいのどうくつ**。在20F救了瑜加王后，再次去**ねがいのどうくつ**，便能在99F遇到吉拉丘，一定加入。

386迪奥西斯（**デオキシス**）：挑战完陆基亚后，会出现**いんせきのどうくつ**（要将每层唯一一只的迪奥西斯分身消灭后才能下楼），去到20F可以遇到迪奥西斯，战胜后以较小的几率加入。



恶魔城系列—恶魔的选择。（马颖杰）
男，19岁，浙江省湖州市嘉业阳光城130栋二单元304室，313000

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年12月22日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年12月22日	HUDSON合集1 炸弹人合集	HUDSON	ACT
2005年12月22日	HUDSON合集2 淘金者合集	HUDSON	ACT
2005年12月22日	HUDSON合集3 动作游戏合集	HUDSON	ACT
2005年12月22日	HUDSON合集4 解谜游戏合集	HUDSON	AVG
2005年12月31日	命令与毁灭 ADVANCE	TBA	RTS
2006年1月19日	HUDSON合集5 射击游戏合集	HUDSON	STG
2006年1月19日	HUDSON合集6 冒险岛合集	HUDSON	ACT
2006年2月23日	游戏王EX 2006	KONAMI	TAB
2006年3月23日	王女联盟	STING	SRPG
2006年3月	河川垂钓3&4	MMV	RPG
2006年3月	蜡笔小新 呼唤传说的食玩之都大冒险	BANPRESTO	ACT
2006年3月	魔法老师涅吉 课外教学2	MMV	AVG
2006年	国夫君 热血合集3	ATLUS	ACT
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年12月22日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年12月22日	我的块魂	NAMCO	ACT
2005年12月22日	真・女神转生 恶魔召唤师	ATLUS	RPG
2005年12月22日	信长之野望 将星录	KOEI	SLG
2005年12月22日	大战略	元气	SLG
2005年12月29日	超级机器人大战MX	BANPRESTO	SRPG
2006年1月	Every Extend Extra	BANDAI	ETC
2005年1月12日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	BANDAI	RPG
2006年1月19日	街霸ZERO3↑↑	CAPCOM	FTG
2006年1月19日	伊苏 纳比斯汀的方舟	KONAMI	ARPG
2006年1月19日	电车GO!中央线篇	TAITO	SLG
2005年2月9日	三国志 中原的霸者	NAMCO	SLG
2006年2月23日	幻想水浒传1&2	KONAMI	RPG
2006年2月23日	头文字D STREET STAGE	SEGA	RAC
2006年2月23日	怪物王国 宝石召唤士	SCE	RPG
2006年3月2日	大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	KOEI	SRPG
2006年3月2日	刃舞者 千年之约	SCE	RPG
2006年3月2日	北欧战神传 蕾娜丝	SQUARE ENIX	RPG
2006年春	火影忍者 无幻城之卷	BANDAI	FTG
2006年春	新洛克人	CAPCOM	ACT

2006年春	樱花大战1&2	SEGA	AVG
2006年春	心跳回忆 永远伴随你	KONAMI	AVG
2006年	光速蒙面侠21	KONAMI	STG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	无垢的生命 新牧场物语	MMV	SLG
未定	炼狱2	HUDSON	ARPG

NDS游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2005年12月22日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年12月22日	人生游戏DS(暂定)	ATLUS	TAB
2005年12月22日	TAO 魔法之塔与魔法之卵	KONAMI	ARPG
2005年12月24日	噗呦噗呦 狂热2 啾	SEGA	PUZ
2005年12月29日	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2005年冬	三国志DS	KOEI	SLG
2005年	块魂	NAMCO	PUZ
2005年	百战天虫DS	TEAM17	ACT
2005年	罪恶工具DS	SAMMY	ACT
2006年12月29日	新彩虹岛	TAITO	ACT
2006年1月19日	铁之羽	KONAMI	ARPG
2006年1月19日	生化危机 死寂	CAPCOM	AVG
2006年1月26日	BLEACHDS驰骋苍天的命运	SEGA	FTG
2005年2月1日	黑与白	MAJESCO	SLG
2006年2月23日	圣剑传说DS 玛娜之子	SQUARE ENIX	ARPG
2006年2月	CONTOCT	MMV	RPG
2006年2月	大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	KOEI	SRPG
2006年	失落的魔法	TAITO	RPG
2006年	日式面包王	BANDAI	TAB
2006年	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	天外魔境2	HUDSON	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	口袋妖怪战队	任天堂	ARPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2006年	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	魔法假期 五星连珠之时(暂定)	任天堂	RPG
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS(暂定)	任天堂	ARPG
2006年	传说的斯塔菲4(暂定)	任天堂	ACT
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	天诛DS	FROMSOFTWARE	ACT
2006年	异度传说1+2	NAMCO	RPG
2006年	信长的野望DS	KOEI	SLG
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2006年	光速蒙面侠21	任天堂	SPG



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



人气爆发，乘胜出击。凡街头流行无所不包，最酷百变男孩100位，潮流一周穿……适合15—28岁时尚青年。附赠酷炫金属光盘盒，惊天大超值！

SO COOL 2006年第(1)期

■定价：15元　圣诞节上市

国内唯一一本动漫游戏周边专门志。特别策划哈里波特周边大推荐。史诺比55周年纪念、KERORO军曹。海量周边推介。

TOYS(3)

■定价：9.80　圣诞节上市

官方超人气的爆笑四格漫画（独家中文版）＋精美到近乎梦幻的《彩种插话》图鉴＋系列所有pv双光碟收纳＋最新06年绝赞桌历——史无前例的豪华典藏，高达fans不容错过的必备极品！

高达SEED终极典藏

■定价：22.80　元旦上市



圣诞豪华特辑，05全年读者票选动画排名，年末动画新番。中原麻衣介绍，精选14首动画歌曲CD。赠送精美年历及超大海报。

动新35期

■定价：9.80　圣诞节上市

精彩DVD影像和动听游戏CD，超级新品：最终幻想12、前线任务5、深渊传说等。名曲放映厅：街霸ZERO OVA。音乐CD收录《刀魂3金曲精选》

电新51期

■定价：9.80　新年上市

酷玩意(TOYS)是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边丰富多彩。第二弹特别赠送士力架花生夹心巧克力，看TOYS品美味。

TOYS(2)

■定价：9.80　11月8日上市，现已接受邮购



囊括今冬潮流一切主义，正宗美式休闲风初冬大赦！最强美式休闲代表品牌全体登场。超瞩目鞋款方程式，当季运动着装配鞋企划。送精致孙燕姿主题台历。回函抽送1380元T—MAC5。

SO COOL 第(2)期初冬号

■定价：15元　全国热卖中

街头流行文化的圣经。运动鞋、休闲鞋、T恤、牛仔裤、街舞、滑板、Hip—Hop……等所有街头文化元素，海量相关资讯。有点前卫，有点另类、甚至有点颓废。200面全彩铜版，创刊号大超值。

SO COOL 第(1)期金秋号

■超值创刊价：15元　全国热卖中



《口袋迷》上市一销光，口袋fans大呼过瘾！现在《口袋迷2》又要登场啦！内容丰富，赠品溜溜球超好玩，还有口袋限定版NDS大抽奖！

口袋迷(2)

■定价：18元　接受邮购

电子游戏软件		电玩新势力DVD			
2006年第1、2期	9.80元	33～35、38～51期	9.80元	动新白金DVD	24.80元
动感新势力				动新钻石DVD	24元
27、28、29、32、34、35期	9.80元			SO COOL(搜酷)第(3)期	15元
		口袋迷(2)	18元	高达立体挂钟	68元
电子天下·掌机迷		电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元	2005标准掌机典藏	24元
第19期、21、22、24、26、27、29～48期	9.80元	TOYS第(1)期、第(2)期	9.80元	生化危机4完美体验典藏	25元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



次世代商城

经典周边再汇集,动漫魅力无限放!

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
  会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元
  (含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!

隆冬来临，新一期的商城如约开张，近乎完美华丽的最终幻想配饰组绝对会给买家耳目一新的感受，非常可爱的福音战士小摆设和温暖的死神魂暖鞋也可以说是这次商城不错的选择，各位买家不要挑花眼啊!



耳夹 戒指 胸针 手链 项链

新款上市

¥49 编号:2608

最终幻想7少年归来 超酷配饰5件组

●绝对超值的最终幻想7配饰，完全再现克劳德的装扮。戒指，耳夹，胸针，手链和项链的全套华丽组合外加独立搭配的收藏盒绝对是让人爱不释手的精品，威武云狼造型无处不在，无论怎么搭配都能体现出超酷的个性。



福音战士星与星座迷你摆设人形系列2代4件组

¥29 编号:2619

●期待已久的福音战士与星座迷你摆设2代上场！以星座为主题，再将动画中的女性角色们Q版化。人物表情传神生动，而且情景也非常有趣，而且底座还是荧光的哟！包括凌波丽（射手座）、明日香（土星）、赤木律子（天秤座）、光（天蝎座）四款。



七龙珠Q版人物水晶座珠五代10件组

¥39 编号:2530

●最新系列的龙珠Q版座珠，本代包括特兰克斯、短笛、人造人17号、18号、16号、沙鲁、撒旦、悟饭、悟空（2种版本），采用了沙鲁大战时的形象，精致依旧。



¥36 编号:2631

死神六番队背包

●和死神四番队背包有着相同的造型和大小，唯一的区别是番队的数字，不过对于喜欢死神的饭来说，这可是支持自己喜爱人物的大好机会！

新款上市

死神魂寒冬暖鞋（一双）

●寒冷的冬天需要特别的舒适照顾，这款死神魂的暖鞋可以说是非常不错的选择，灿烂的颜色和可爱的狮子造型，让人一见倾心。



¥38 编号:2596

最终幻想7少年归来 扭蛋5件组

¥45 编号:2585

●一共5款非常Q版造型的FF7 AC扭蛋，喜欢最终幻想系列尤其是最新电影版的玩家一定不会陌生的造型，除了主角外，在电影中出尽风头的三位反面角色更是首次立体化，精致的做工和生动的表情，绝对是收藏的不错选择！





最终幻想7少年归来迷你人形吊链5件组

¥19 编号:2620

●和上面的最终幻想7扭蛋组造型相近，不过又多配上了珠链，体积稍微有所缩小，不过并没有缩小精湛的工艺，而且正因为可以任意吊挂，一下子就变成了方便而且有趣的小装饰品和小收藏品。



¥45 编号:2529

哆啦A梦大头吊扣扭蛋5件组

●超可爱的大头造型哆啦A梦吊扣，身体还可以缩进头里！挂在书包上时，可以将身体拿出来让他随着你的脚步晃啊晃的。包括哆啦A梦、元祖哆啦A梦、哆啦咪、野比、技安5个角色。

掌机迷2006年第二期抽奖

PSP豪华版



日本原装NDS



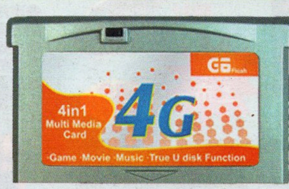
M3-CF电影卡



M3-SD电影卡



G6 4G大容量电影卡



SD读卡器



CF读卡器





参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.48的抽奖活动截止时间为1月20日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

46期中奖名单

PSP

广东江门	宋　诚

NDS

浙江永嘉	陈少冉
江苏南京	祁志斌

GBM

河北三河	杨　杰
四川隆昌	曾少宗
浙江兰溪	朱悦恒
山东青岛	曹仕辰
广西桂林	周　鹏

哆啦A梦存钱罐

江苏南京	罗玉石
重庆市	邓金鑫
上海市	李杰亮
江苏启东	叶敏航
吉林长春	孙　莹
江苏	唐建刚
甘肃兰州	杨　光
上海市	薛云飞

十周年纪念金币

上海市	唐荧冰
福建石狮	陈章康
辽宁大连	刘　钊
天津市	杨雨生
贵州六盘水	罗震宇
南通市	黄天渝
江门市	袁　超
辽宁	刘守宇
上海市	潭玉世
大连市	赵　鹏
天津市	苏洪钰
浙江宁波	阎逑韬
哈尔滨	郭长林
浙江温岭	李于亮
天津市	吴昱滨

生化纯黑吊饰

江苏苏州	唐　璜
大连市	张邦德
北京市	姜小专
广州市	欧阳展鸣
广西	黄　辰
天津市	叶　青
河北秦皇岛	闫　东
辽宁沈阳	陶　达
浙江温州	周　旋
河北秦皇岛	许亚文
天津市	苑　楠
天津市	刘　辰
河北保定	霍月明
上海市	华晓栋
上海市	戴伟晴



特别策划
哈利·波特
穿越9 3/4站台
举起魔杖细点魔法玩具

推荐单元
KERORO军曹模型套件PLAMO COLLECTION系列
史努比纪念专辑
模型设计工作室梦幻兵工厂专访

极品全方位
罪恶之城系列玩具第2弹续报
电影《金刚》强势玩具
麦克法兰再生侠系列可动人形
麦克法兰龙系列3

机器人工厂
高达模型系列——
MG MSZ-006 Z高达Ver. 2.0
1/60比例光辉闪耀的强袭自由高达
Macross
星战变形金刚
前线任务

轰鸣车间
圣斗士圣衣神话系列
独角兽座邪武/水蛇座市
High Speed系列合金车
多美小汽车
风火轮豪华系列

酷玩前线报道
2005中国香港公开模型大赛

娃娃Family
MOMOKO系列
PULLIP系列

全新栏目
放课后的补习班
高达模型赏析

更多精彩
温暖圣诞玩具推荐
“想象”在龙珠的世界中——龙珠Z玩具回顾
海量玩具情报尽数奉送

邮购请注明“TOYS酷玩意3” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


SoCool&Reebok疯狂派送 两双PUMP鞋及总量300件超值赠品 具体形式详见内页
So COOL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 JAN
1
定价:20元
推广价:15元
SoCool 起步2006 总力特辑
I ♥ VARIED BOY
百变男孩100位
PART 1 最憧憬！装扮男孩梦想职业
PART 2 全球街头男孩！一次大募集
PART 3 go！go！go！热血男儿们朝着专业前进吧
PART 4 绝对最潮～2006男孩关键单品大预言
this month's cover
街头流行圣经！
囊括今冬潮流一切主义
独家赠送
搜酷2006"潮"级大礼
酷炫金属cd盒
回函抽送1399元
Answer IX Pump
SoCool 力推
潮流建议一周穿
力报百款严选Sneakers新作！
全国上市热卖中!!